Lenda dos Cinco Anéis

Noite dos Mil Gritos

L-2
City of Lies

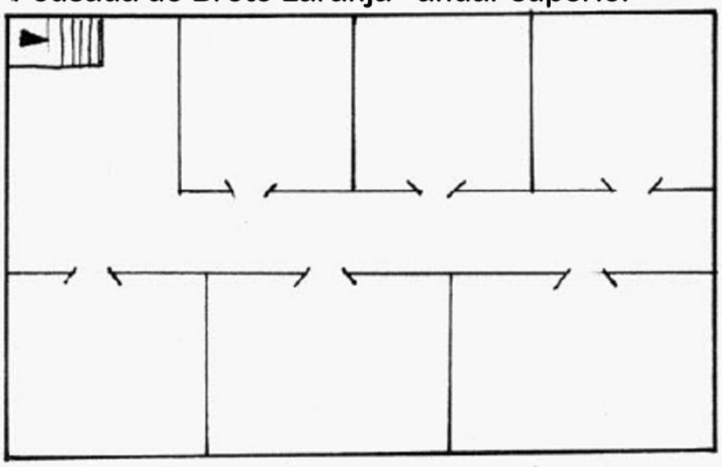
Uma aventura de perigo e intriga em Ryoko Owari

Written by Ree Soesbee, with John Zinser and Cris Dornaus
with art by Cris Dornaus

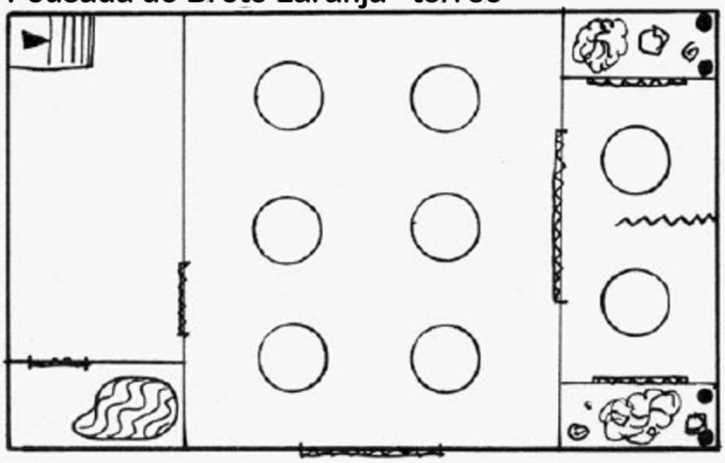
Lenda dos Cinco

Noite dos Mil

Pousada do Broto Laranja - andar superior

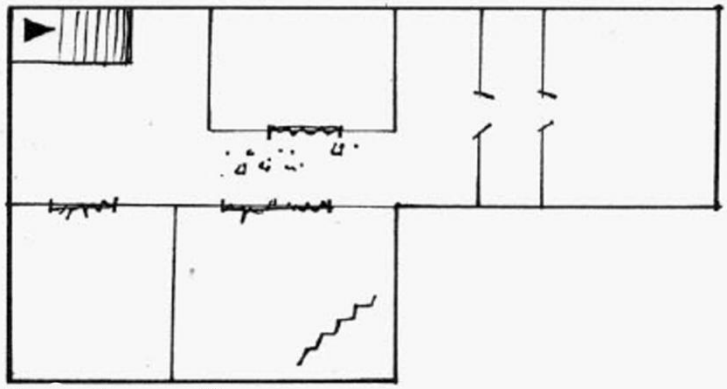


Pousada do Broto Laranja - térreo

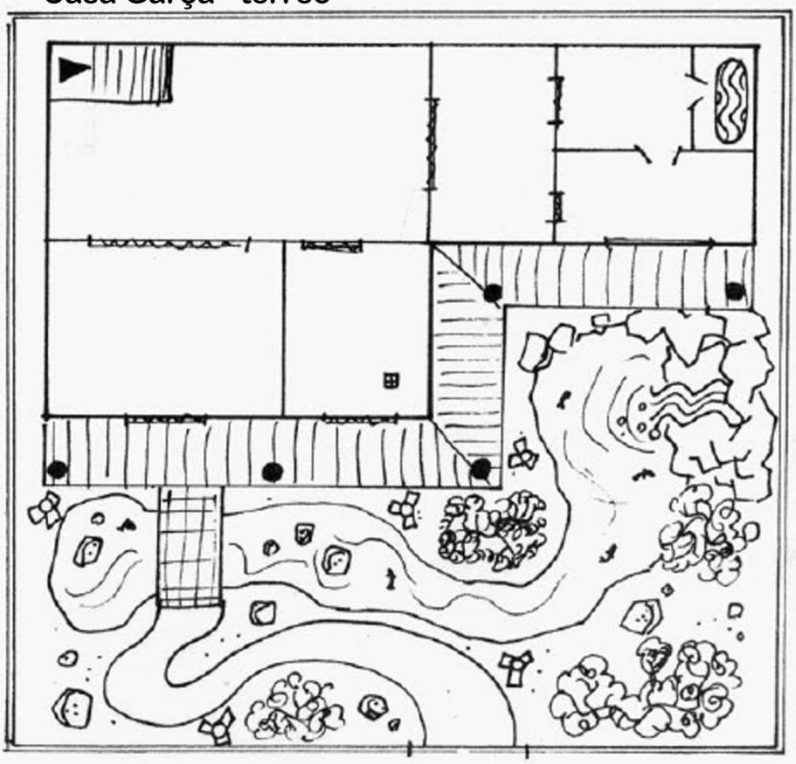


escadas | portas dobradiças | porta corrediça | banho | partição | mesa | pátio coberto

Casa Garça - andar superior



Casa Garça - térreo

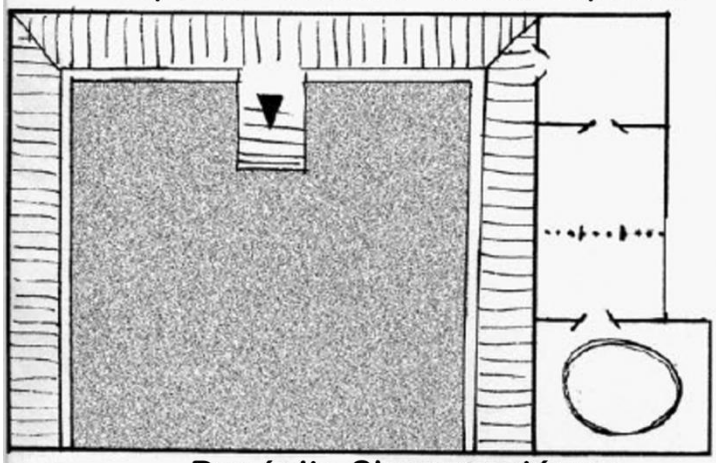


escadas | porta corrediça | tabuleiro de go | partição | porta corrediça danificada | banho | portas dobradiças | varanda coberta | lanterna | ponte

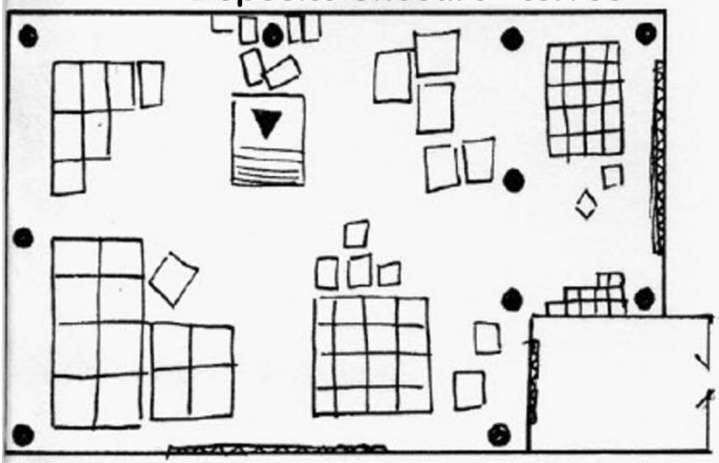
Anais

Gritos

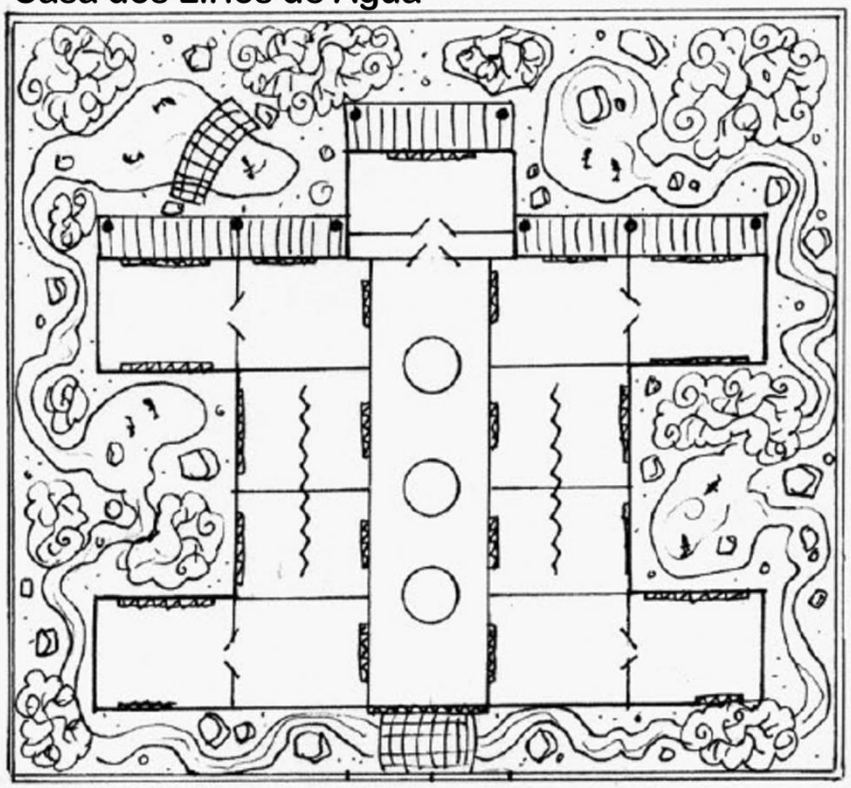
Depósito Shosuro - andar superior



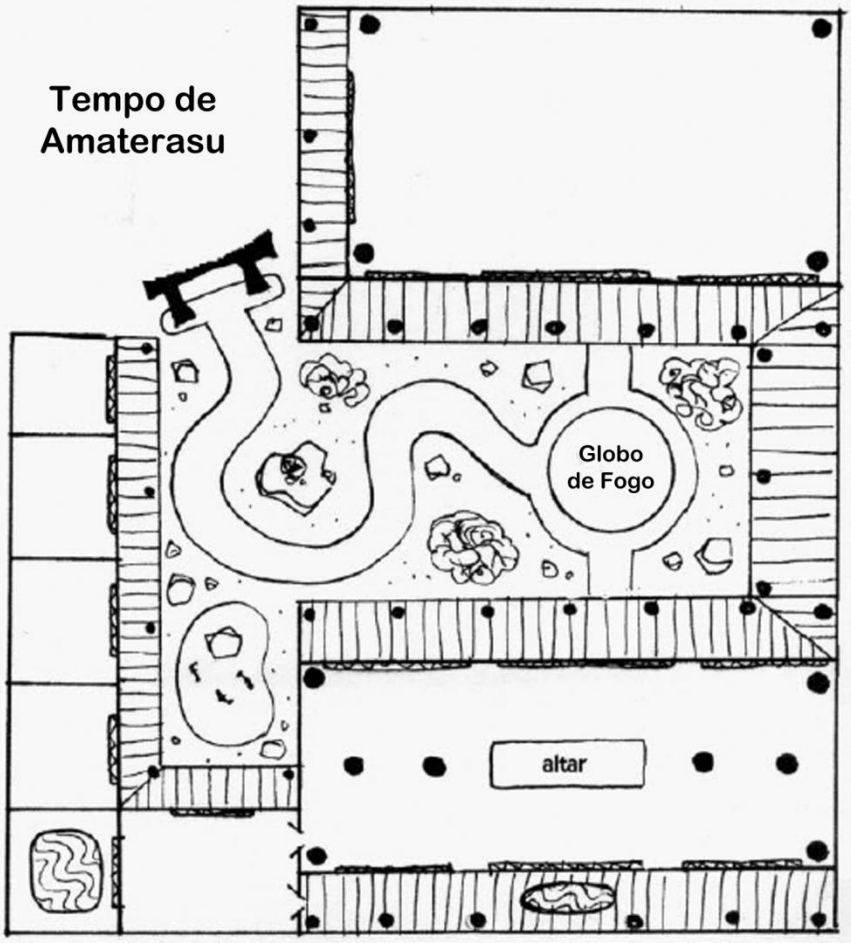
Depósito Shosuro - térreo



Casa dos Lírios de Água



Tempo de Amaterasu



Créditos

Escrita por John Zinser, Ree Soesbee e Cris Dornaus
Material Adicional de Steve Hough, Patrick Kapera e Rob Vaux
Sistema de Jogo por David Williams e John Wick

Diretor de arte: KC Lancaster
Capa: Cris Dornaus
Arte Interna: Cris Dornaus
Mapa da Cidade: KC Lancaster
Mapa das Estruturas: Cris Dornaus
Arte Preliminar: Cris Dornaus, Steve Hough

Editor da Linha: D.J. Trindle
Edição: D. J. Trindle, Patrick Kapera
Layout Interno: Steve Hough, Ree Soesbee

Tradução de: "Isawa" Hayashi
hayashinoie.blogspot.com

Introdução

Eventos em Ryoko Owari

Os eventos neste suplemento se desenvolvem rapidamente. Isto é proposital.

O que torna a aventura interessante são as reações dos jogadores a esses eventos, e sua habilidade de trabalharem com informações limitadas e usarem raciocínio e lógica para resolver as coisas. Os eventos neste módulo acontecerão mesmo se os personagens não estiverem ali, mas o final de Ryoko Owari será muito pior se eles não estiverem lá para interferir.

Além disso, ao longo da aventura, você verá muitas caixas de texto. Este texto é para ser lido em voz alta, para que os jogadores entendam o que acontece ao seu redor. Muitas delas contêm pistas e impressões importantes, e que são vitais para o desfecho bem sucedido da aventura.

O Que é 'Noite dos Mil Gritos'?

Este suplemento contém uma aventura completa cheia de combate, pactos mortais e magia negra. Ela é a segunda na linha dos conjuntos para o RPG Lenda dos Cinco Anéis, e a segunda da série "L". Como você deve saber, "L" de *City of Lies*, o local onde esta aventura ocorre.

Este suplemento se liga ao conjunto maior, *City of Lies*, apesar de não requerer este suplemento para jogar a aventura. Se você não tem acesso a *City of Lies*, porém, ache-o — você vai querer ler sobre alguns lugares e pessoas importantes na cidade de Ryoko Owari antes de mestrar esta aventura. *Noite dos Mil Gritos* ocorre dentro do mais sombrio antro de vilania e mentiras atrozes conhecido em Rokugan, e começa bem no meio das coisas.

Cada pedaço de história é um "episódio" numa campanha maior para os seus jogadores, e *Noite dos Mil Gritos* não é exceção. Apesar de ser projetada para ser jogada como parte de uma trama maior, atravessando várias histórias com temas e personagens recorrentes, Noite pode ser jogada como uma aventura completamente separada.

Este episódio foi projetado para ajudar a responder a pergunta: "O que posso fazer para colocar mais combate em meu jogo, sem matar todos os personagens dos jogadores?". O mundo de Rokugan é um lugar perigoso -- uma katana pode matar com um golpe e tremendos Onis das Terras Sombrias podem fazer coisas ainda piores, com relativa facilidade. Sabemos que o sistema de combate é letal. Os construímos assim.

Diferente de *Honor's Veil*, *Noite dos Mil Gritos* foi criada para mostrar alguns aspectos mais internos do combate, como algumas maneiras do Mestre usar o sistema de combate de *Lenda dos Cinco Anéis* sem assassinar os jogadores como ovelhas. Lâminas afiadas de um metro e garras envenenadas podem certamente estragar o dia de alguém. Mas o combate é por vezes o único meio de resolver uma situação. Quando seu oponente não tem senso de honra, nem conceito do valor da vida e nem dá ouvidos à voz da razão, então ocorrerá uma batalha. Mas lembre-se: nem todos que se opõem a você são seus inimigos.

O Tema de Noite dos Mil Gritos

"Magia negra tem um preço alto" é o tema que corre por esta aventura. Os samurais enfrentarão maho tsukai, feiticeiros negros, vendedores de amuletos das Terras Sombrias, e alguns dos mais malignos seres da face de Rokugan. Terríveis Onis e criminosos cruéis abundam pelas páginas desta história, e os personagens terão que lidar com eles. Sim, muito disso significa combate - mas antes de ir longe demais, perceba que nem todo combate tem que ser letal.

Um oponente pode se render, ser deixado inconsciente, ou implorar pela vida antes da luta sequer começar. Um samurai astuto será capaz dizer quando foi vencido pelo seu inimigo, antes mesmo de espadas serem sacadas. Simplesmente encarar todo evento nesta aventura com atitude "mate antes que cresça" não vai levar os jogadores longe. Mesmo na corrupta cidade de Ryoko Owari, há leis. Só que há mais meios de dobrá-las.

Notas ao Mestre

Prelúdio

Ryoko Owari Toshi é a jóia negra das terras do Escorpião. É chamada por alguns de Cidade dos Muros Verdes, por outros, Cidade das Histórias. Ela é a Cidade das Mentiras, e seus subúrbios fervilhantes abundam com acordos escusos, chantagem e enganação. Pousadas sombrias se alinham nas estreitas e retorcidas ruas, ao longo de depósitos que guardam todo tipo de ganho ilegal ou comércio honesto. É um refúgio para os que buscam escapar da lei, e uma grande pedra angular de comércio entre os clãs Escorpião e Unicórnio.

A governadora provincial da cidade é uma mulher chamada Shosuro Hyobu. Ela é poderosa, tanto no controle militar quanto na intriga política, e quando precisa de ajuda, ela pode invocar o poder do Clã Escorpião para ajudá-la a proteger a cidade de ameaças. É um trunfo que ela não usa muito, pois o uso errôneo pode ser perigoso. Os que não gostam dela, porém, ou que não cumprem seus desejos logo se verão presos entre o Clã Escorpião e os dignitários visitantes do Unicórnio na cidade. Por quê? Porque Ryoko Owari é o coração do comércio dos dois clãs, e qualquer interrupção neste comércio pode significar fome para centenas de pessoas nos dois clãs.

Apesar do Escorpião não ser muito do tipo "militar", sua cidade proeminente é defendida por uma guarda de honra, conhecida como "Guarda Trovão" ou "Plumas Vermelhas", sob o comando do filho de Hyobu, Shosuro Jocho. Eles servem como polícia e guarda civil da cidade, embora tendem a confinar suas atividades às seções mais lucrativas da cidade.

Há também várias gangues mercenárias, ou *kajinin*, que trabalham na cidade. Normalmente contratadas por casas mercantes ou indivíduos poderosos, essas gangues patrulham áreas seletas definidas por seus chefes, e se responsabilizam pelo controle de fogo no caso de emergência, e às vezes são associadas com poderosos sindicatos criminosos, também. Esses kajinin cuidam dos seus próprios negócios e cumprem seus próprios planos, mas defendem o que consideram sua "área" com força mortal.

A autoridade final da Cidade das Mentiras é o sistema de Magistrados. Magistrados Imperiais e dos clãs Escorpião e Unicórnio estão sempre presentes na cidade, atendendo aos interesses de seus clãs ou do Imperador. Outros clãs podem ter representantes aqui, também, cuidando dos seus dignitários ou investigando alguma traição menor dentro da cidade. É bem possível que os personagens dos jogadores possam ser Magistrados propriamente ditos, ou visitando ou permanentemente estabelecidos dentro dos muros verdes de Ryoko Owari.

Sinopse

Noite dos Mil Gritos serve bem a quase qualquer tipo de campanha, mas é particularmente bem adequada para personagens Magistrados. Magistrados, o braço da lei do Imperador, servem aos seus clãs ou ao Campeão de Esmeralda, e normalmente devem investigar os atos malignos ou ocorrências incomuns. Noite dos Mil Gritos está cheia dos dois. Se seus personagens já são Magistrados, sua responsabilidade como "polícia" do Império deve motivá-los a investigar os acontecimentos estranhos da Cidade das Mentiras.

Se seu grupo é composto de jogadores que não são Magistrados, a aventura começa com os personagens entrando em Ryoko Owari e procurando uma boa pousada. Cansados de sua longa jornada, eles anseiam o antecipado Festival Bon que acontecerá à noite. O Festival Bon, uma celebração anual de Rokugan, honra os mortos e acalma as almas dos ancestrais. Ele também é uma época de lembrança, em que as pessoas falam com as almas de seus ancestrais e familiares falecidos, e buscam entender os mistérios da

Horas do Dia

Lebre: 6 às 8 AM

Dragão: 8 às 10 AM

Serpente: 10 às 12 AM

Cavalo: 12 às 2 PM

Bode: 2 às 4 PM

Macaco: 4 às 6 PM

Galo: 6 às 8 PM

Cão: 8 às 10 PM

Javali: 10 às 12 AM

Rato: 12 às 2 AM

Touro: 2 às 4 AM

Tigre: 4 às 6 AM

Duelo, Foco, Saque

Você notará, à medida que lê este texto, que muitos dos cenários (particularmente os combativos) são escritos ao estilo "Duelo, Foco, Saque", similar ao livro de regras básico. Eles devem ajudar o Mestre a progredir os personagens através de informação secundária, ao problema inicial e ao combate.

É melhor que o Mestre tenha lido *Noite dos Mil Gritos* antes de narrar a aventura, para que possam dizer quando o combate é apropriado.

Além disso, a informação de fundo é importante para se notar: lutar neste modo foi deliberadamente inserido em locais incomuns, para que os jogadores possam usar estratégia e táticas incomuns para evitar mortes diretas aos seus oponentes.

morte. É um festival honrado, no qual os ancestrais ouvem as súplicas de suas famílias, e buscam ajudá-las no ano vindouro.

As ruas ficam cheias de representações dos Grandes Kamis, Dragões Míticos e "fantasmas" de faces brancas e espíritos do passado. O Festival Bon é um tempo em que as almas mortas do passado estão mais próximas de seus herdeiros no mundo. Toda ação que você fez no ano passado é julgada pelos seus ancestrais, e você deve se arrepender de qualquer mal feito. Como recompensa, espera-se que os ancestrais revelem a sabedoria que você precisará nos tempos futuros, e olhem favoravelmente aos seus descendentes que os honram.

Durante o festival, há fogos de artifício, paradas, música, danças tradicionais e serpentinas voadoras. Bolos feitos de arroz branco batido lembram as pessoas que a morte (simbolizada pelo branco) é uma parte da vida de todos, não importa aonde se escondam. O festival é uma celebração da vida assim como da morte, e as pessoas reverenciam a vida que têm e aproveitam a grande parada enquanto ela passa pelas ruas da cidade. Os personagens estão desfrutando de uma noite agradável antes do Festival Bon na cidade de Ryoko Owari, quando sua própria Pousada é atacada por um Oni com olhos de fogo. Dois mercadores da Garça são assassinados, e uma investigação leva os personagens a um depósito abandonado do Unicórnio, um Shosuro perdido nas mãos de um feitiço de invocação de Oni errôneo, e um carregamento roubado de máscaras. Ao longo da noite, os personagens são atacados, perseguidos, escapam, são emboscados, enganados e assaltados várias vezes, por vários inimigos. As razões para os assassinatos se tornam mais complexa quando os personagens descobrem um ritual *maho* sendo realizado pelo Culto da Lua, matam um Oni com uma antiga e mágica espada, e seguem o rastro das máscaras roubadas ao coração negro da cidade.

Quando acabarem, os jogadores terão enfrentado o Culto de Lorde Lua, desafiado a feitiçaria de *maho-tsukais*, e atacados por um exército de mortos-vivos buscando destruir um antigo artefato da Deusa Sol. Todos esses perigosos eventos ocorrem entre o pôr do sol e o amanhecer de uma única noite… a *Noite dos Mil Gritos*.

Às 17:30 h (quase ao fim da hora do Macaco), o sol está para se pôr, e a noite chega, acinzentando as ruas. Pessoas se apressam para casa do trabalho e outros deveres, preparando-se para o Festival Bon que começará assim que escurecer.

A Pousada do Broto Laranja é um amável estabelecimento no canto da Rua Açafrão com a Avenida Bronze, próximo à fonte de água na parte mercante de Ryoko Owari. É uma pousada modesta, com poucas salas no andar de cima, e mesas no térreo onde os viajantes e moradores da cidade se reúnem. O mestre da casa se chama Hametsu, um homem roliço com uma espessa barba. Ele é um Unicórnio, e ama regalar seus ouvintes com contos dias em que o Unicórnio viajava pelas montanhas. É claro, ele não estava vivo em nenhum desses momentos, mas são reais para eles mesmo assim, e ele as descreve efusivamente a qualquer cliente que o ouça.

Ele é ajudado por sua esposa, Kimoko, e sua filha caçula, Hakiku. Eles são pessoas agradáveis que sorriem muito e não fazem perguntas. Outros clientes lotam a pousada, preparando-se para as festividades da noite, e bandeiras e flores cobrem as soleiras do Broto Laranja.

A pousada fica no (1) do seu mapa da cidade, e os jogadores devem ver onde ela está. Será uma base para muitas de suas atividades durante a aventura, e deve continuar como um importante ponto para futuras campanhas em Ryoko Owari.

É costume na pousada, assim como em muitos estabelecimentos, checar quaisquer armas à porta. Há uma pequena alcova oculta a olhos curiosos, e as espadas e outras armas serão mantidas aqui, por segurança, enquanto os persona-

gens estão na pousada. Algumas espadas e uma lança, pertencentes aos clientes da pousada, já estão na alcova, e os personagens saberão que esta é uma prática comum em Rokugan. PdJs que se recusem a largar suas armas serão polidamente orientados a saírem. Eles serão bem-vindos a ficarem do lado de fora enquanto seus companheiros comem suntuosas comidas e bebem excelente *sakê*…

Desafio

Personagens magistrados provavelmente vêm a Ryoko Owari para servirem ao seu clã ou ao Imperador com alguma função menor, ou como parte de seus deveres para aferirem a segurança do Império. Eles podem até mesmo morarem na cidade, responsabilizados por sua segurança e a de seus cidadãos. Neste caso, eles podem estar visitando a Pousada do Broto Laranja como um momento de paz e quietude longe de suas responsabilidades magistrais, jantando com os amigos e discutindo o Festival desta noite.

Se não são Magistrados, é melhor que os personagens tenham vindo à cidade com um dignitário menor (que agora está seguramente abrigado no Palácio Shosuro para o festival, e não precisará da assistência dos personagens por alguns dias), ou moram na ou próximos da cidade, e vieram celebrar o Festival Bon. Em todo caso, eles se retiraram à pequena pousada, desfrutar de sua hospitalidade, seu arroz e seu ótimo *sakê*. Os PdJs são levados a uma sala privada, fora da sala comum, onde recebem suas refeições. A porta à sua área é deixada aberta, e os personagens podem ver várias mesas cheias de hóspedes na sala comum. Eles estão se divertindo, comendo e conversando calmamente. Um deles, um grupo de bem vestidos dignitários do Clã Garça, parece deslocado.

Se um membro do grupo se aproxima da outra mesa antes de irem para sua sala, muitos dos personagens na pousada se curvarão com o devido respeito e se apresentarão. Os clientes são primariamente simples *heimins* e mercadores, descansando de uma longa jornada ou visitando parentes na cidade.

Os Garças, por outro lado, se apresentarão como Doji Juzo, Doji Usiina e Daidoji Anitano, três mercadores de pouca fama na cidade. Uma rolagem de Corte + Inteligência NA 15, feita por alguém familiarizado com Ryoko Owari identificará os homens como servos do *hatamoto* local da Garça, ou conselheiro de um *daimyo*. O nome do hatamoto é Doji Tsumetsu, um primo distante da casa nobre Doji e servo de um poderoso daimyo da Garça da fronteira. Os Garças coordenam negócios prósperos em Ryoko Owari, comercializando bens com as terras da Garça por preços altos. Eles não são os únicos mercadores da Garça na cidade, mas são os mais poderosos. Se perguntados, eles responderão apenas que estão discutindo questões de negócios, e não oferecerão mais informações. Um dos homens, o Daidoji, parece ser o guarda-costas e parece menos interessado na conversa da mesa que os outros dois. Ele ficará vigiando os personagens dos jogadores, assim como os outros clientes da pousada.

Os três homens venderam vários itens para o Festival para uma pequena loja a preços bons, e fizeram um lucro substancial. Alguns dos itens que venderam incluem serpentina, fogos de artifício, máscaras e fantasias, matracas e outros itens frívolos. Os homens não convidarão os jogadores a juntarem a eles e polidamente recusarão qualquer oferta de se juntarem à festa.

Foco

Assim que os PdJs estejam sentados em sua sala, a filha do dono da pousada entra e anota os pedidos. Ela começa a carregar a comida para a mesa da sala comum e ajuda o grupo em qualquer pergunta que façam sobre a pousada. Faça os jogadores **rolarem iniciativa** após terem sentado na sala privada. Hakiku está lhes servindo arroz e peixe, o prato normal, e tudo parece bem na pousada. Fora você ter pedido para eles rolarem iniciativa, nada de incomum parece estar ocorrendo neste momento.

Cinco minutos após o grupo ter se estabelecido, há uma explosão na sala comum. Lascas de madeira e cerâmica rasgam as paredes de papel, e a garçonete cai no chão. A explosão tirou as portas de suas corrediças, e jogou um grande pedaço de madeira em seu peito.

Neste ponto, o Mestre de começar a perguntar à mesa, pedindo que cada jogador descreva o que seu personagem está fazendo. Pule qualquer um que não tenha uma resposta rápida. É melhor perguntar à pessoa com mais baixa iniciativa primeiro, e continuar até a pessoa com maior rolagem de iniciativa. Desta maneira, o jogador cujo personagem age primeiro (e assim, pensou mais rápido) tem maior oportunidade de reagir à explosão. Jogadores têm pouco tempo de agirem antes de todos os Garças serem mortos, e, acima de tudo, a urgência da ação imediata deve ser grifada.

Oni Menor

TERRA: 3
ÁGUA: 2
FOGO: 1
AR: 1
Reflexos: 5
Ataque: 4k2
Dano: 2k1
NA de Armadura: 25
Redução: 3
Feridas por Nível: 5:-1; 10: -2; 20: -3; 25: Morto.
Habilidades: Ataques Múltiplos por turno (2), Salto (4,5 m sem Aumentos).

Esses seres são quase cômicos, mas não se ri deles, mesmo que possa se confundir seus sons com risos. Onis Menores não são inteligentes, mas são capazes. Eles são rápidos e atacam duas vezes por rodada (saltando em seus alvos com garras, e depois mordendo). Finalmente, eles mal são capazes de se comunicar. Sua "fala" soa como um maníaco e frenético guincho. Os que tentam entendê-la quase sempre são capazes de distinguir palavras, mas falham por fim. Como dito antes, eles são *quase* cômicos.

Oni no Chizaro

TERRA: 6
ÁGUA: 4
Percepção: 6
FOGO: 3
Agilidade: 4
AR: 3
Reflexos: 4
Ataque: 8k3
Dano: 5k3
Mordida 7k3 + Rolagem disputada de Terra vs. Dano ou vítima contra Mácula (1-5 pts.)
Presas (cotovelos) 3k2
NA de Armadura: 30
Feridas por Nível: 30:-1; 50: -2; 70: -3; 90: Morto.
Habilidades: Medo 2, Crias, Invulnerabilidade, Múltiplos Ataques por Turno (3), Saltar (até 7,5 m sem Aumentos), Sentido Acurado de Olfato

O atributo primário de Oni no Chizaro é a habilidade de gerar suas 'crias', de seus ovos em sua espinha. Ele pode fazer isso até dez vezes antes de esperar que cresçam de novo (um processo que leva uma hora). Uma hora após o Oni Menor estar fora do corpo de Oni no Chizaro, ele se dissolverá em muco.

Pela parede rasgada vocês vêem uma criatura inumana muito maior que um homem segurando um dos dignitários da Garça pela cabeça. Ela tem facilmente dois metros de altura, três olhos, uma longa língua sibilante e uma longa fileira de caroços saindo das costas, cobertas de limo. O cheiro é salgado e imundo. Longas e gotejantes garras se estendem para rasgar o Garça em pedaços enquanto o segura pela cabeça, atravessando músculo e tendão com mínimo esforço. Outro Garça está morrendo numa poça de sangue, e o terceiro correu, tentando se distanciar da criatura.

A garota, Hikiku, morrerá em duas rodadas a menos que um dos jogadores cuide imediatamente de suas feridas. O Garça aos pés do Oni (Daidoji Anitano) já está morto, e o no que está no ar está morrendo rapidamente. Apenas o terceiro Garça, Doji Juzo, parece vivo e ativo.

O Oni que ataca o bar é Oni no Chizaro, mas os jogadores não devem saber o nome. Embora nos refiramos a ele como 'Oni no Chizaro' no texto ao Mestre, deve se referir a ele apenas como 'O Oni' ao falar com os jogadores.

Saque

Todos os clientes da Pousada estão paralisados e não podem reagir aos ataques do Oni. Ele só está aqui para matar os dignitários da Garça, ignorando todos os outros, e matará o terceiro Garça no próximo turno. A única maneira de pará-lo é interromper seus ataques. Pelos personagens estarem todos desarmados (a menos que alguém tenha desonradamente escondido uma arma), isso muito provavelmente envolverá um ataque ao Oni durante a segunda rodada. Outra opção seria empurrar o Garça para fora do caminho do Oni antes que ele possa alcançá-lo. O Oni é inteligente, e fará ameaças imediatas antes de se voltar para o Garça.

Doji Juzo é um cortesão, não um lutador, e não atacará. Ao invés disso, ele se contrai num canto, observando o combate em terror abjeto. Os outros clientes do bar farão quase o mesmo, alguns fugindo e gritando, alguns desmaiando e outros tentando se esconder.

Na segunda rodada do combate, a menos que *O Caminho à Paz Interior* ou equivalente seja usado, o dano ao Garça no chão (Doji Usiina) o matará. Um dos clientes da pousada, um samurai ronin, saltará para a alcova de armas e pegará sua katana. Na quarta rodada, se o Oni não matou todos os Garças, ele pula na multidão. Porém, não ajuda muito, e ele provavelmente será morto na próxima rodada que entrar no combate. Por ter um espada, o Oni o considerará uma ameaça maior, a menos que os PdJs estejam causando dano fenomenais com suas mãos nuas.

O Oni continuará sua destruição, indo em direção ao Garça amedrontado. Qualquer PnJ que fique em seu caminho será morto com um golpe de costas de mãos das terríveis garras do Oni. O dono da pousada, Hametsu, agarrará qualquer PdJ que não esteja na batalha e grita: "Faça alguma coisa! Pessoas estão morrendo!" Se o Oni não puder chegar ao Garça em 5 rodadas, ele ouvirá o rufar de passos marchando para a pousada (a Guarda Trovão, respondendo aos gritos). Com um rugido de frustração, ele arrancará dois "caroços" de sua espinha e os atirará no chão.

O Oni grita em frustração e estende uma longa mão com garras às suas costas, onde há inúmeras protuberâncias saindo de sua espinha. Com um selvagem puxão e um vil som de rasgo, o Oni puxa um dos torrões de suas costas e o joga no chão com um pegajoso ruído. Num piscar de olhos, a massa de carne redonda cria pernas aracnídeas com garras afiadas e abre três pequenos olhos brilhantes. A mandíbula do Oni Menor se abre para revelar fileiras de dentes, muito semelhantes às do Oni original, e ele parte para cima de vocês com fenomenal rapidez.

Esses "caroços" rapidamente (em segundos) gerarão Onis Menores. Essas pequenas criaturas continuarão o ataque aos jogadores. Dois Onis Menores lutarão até a morte. Ao serem mortos, eles se dissolvem em poças de muco preto, pegajoso e mal cheiroso no chão.

É importante notar que esta cena é uma introdução à aventura que está para acontecer. O Oni no Chizaro é um ser poderoso, invocado das Terras Sombrias para servir a um propósito sinistro que será explicado quando o grupo se aprofundar no mistério. O Oni é um "vilão" importante, e grupo algum deve ser capaz de matá-lo neste breve encontro. Por outro lado, já que o Oni não está ali para ferir diretamente os jogadores, ele não deve matar seus PdJs também.

Se Oni no Chizaro for realmente ameaçado, ele joga até 5 "caroços" de suas costas, liberando uma barreira de Onis Menores para cobrir sua fuga. Ele escapará saltando pela porta da frente, sobre as casas próximas, e sumindo nos tremendos enfeites do telhado da cidade. Se ele for seriamente desafiador aos jogadores, lembre-se que o objetivo do Oni é matar todos os três PnJs da Garça. Assim que os eliminou, ele escapará em triunfo.

Esta cena visa amedrontar seus jogadores e implicar que alguém na cidade está usando *ma-*

ho. Como Mestre, tente tornar esta cena o mais intensa e real possível para seus jogadores sem matá-los.

Doji Juzo

Doji Juzo, caso sobreviva, agradecerá aos jogadores de todo o coração. Ele não é corajoso, mas é gentil, e sabe que teria sido totalmente obliterado se os PdJs não interviessem. Se ele sobreviver ao combate, ele estará em dívida para com os personagens, e lhes dirá isso. Seus amigos provavelmente estão mortos, e ele será rapidamente interrogado pela Guarda Trovão que chegou para conferir a perturbação.

Juzo dirá aos PdJs q não faz idéia do motivo da criatura atacá-lo e aos seus companheiros.

"Somos simples mercadores," diz Doji Juzo, seus olhos ainda agitados pelo medo. "Não fizemos nada para ganhar a inimizade de um Oni! Nunca nem estive nas Terras Sombrias! Foi terrível! Você viu aquilo? Dois metros de altura!" Ele ofega um pouco, mas enquanto se acalma, a Guarda Trovão começa a questionar vocês sobre o incidente.

Vocês ouvem Juzo repetir a história para a Guarda, e contar-lhe sobre o seu dia. Pelo que ouvem, foi relativa rotina — ele pega mercadorias simples para um comprador, "presenteia"-os com as mercadorias e recebe o pagamento. A mercadoria está por todo o festival, e não parece nada além de uma elaborada lista de itens de festa: serpentina, fogos de artifício, máscaras e fantasias e matracas. Nada que ele parece ter feito é questionável, e ele fornece os nomes e informações de contato dos três mercadores com quem falou hoje. Ele parece legítimo, e seus contatos parecem ser negociantes emergentes.

Presumindo que os personagens contem a verdade para os Guardas Trovão, eles não serão perturbados.

Se nenhum dos Garças sobreviveu, todos os seus pertences serão levados à embaixada da Garça, localização 4, no Quadrante Nobre.

Oni no Chizaro (Continuação)

Armas normais só farão 1/4 de dano contra o Oni (embora armas de jade pura causem 1/2).

Os nódulos abertos que os Onis Menores deixam para trás ao saírem de seus lugares de repouso podem ser alvejados por qualquer no-dachi ou arma de haste perfurante (requerendo 3 Aumentos), resultando no dobro de dano normal (assim, 1/2 do total para armas comuns). Os Onis Menores também podem ser afetados enquanto estão se incubando, requerendo um Aumento e resultando em dano total ao Oni Menor "filhote". Onis Menores sofrem dano normal de todas as armas.

Finalmente, o Oni no Chizaro pode simplificar as coisas com sua língua (vide pág. 19). Sua saliva rasgará o tecido da vítima. Os efeitos deste repulsivo ataque continuam por 6 Turnos menos Anel de Terra do alvo se ele falhar numa Rolagem Simples de Vigor NA 15.

Você pode querer marcar esta página, pois os personagens terão vários encontros com o Oni no Chizaro durante a *Noite dos Mil Gritos*.

6:00: Parado! Ladrão!

No começo da Hora do Galo (6 PM), o sol está se pondo e as ruas se esvaziando.

Depois da batalha, o dono da pousada tentará limpar seu pobre estabelecimento, enquanto sua esposa chora a perda de sua filha. Vários *etas* chegam ao comando da Guarda Trovão, para limpar os corpos mortos dos Garças e da garçonete. O dono da pousada, Hametsu, variará entre agradecimentos engasgados aos PdJs por suas ações rápidas, e arrancar os cabelos pela tristeza por sua filha e o estado de sua pequena pousada. Ele se desculpa várias vezes aos PdJs que provocou durante o combate, e fará quase qualquer coisa para se desculpar.

Ele teme que este ataque arruinará sua reputação, e que sua pousada ficará assombrada pelos espíritos dos samurais da Garça que foram mortos enquanto desfrutavam de sua hospitalidade. Ele recitará várias preces às Fortunas, e sussurrará apologias aos seus ancestrais. Enquanto a Guarda Trovão está fazendo suas investigações finais, e fazendo suas últimas perguntas aos PdJs, a repentina aparição de uma sombra na entrada assusta Hametsu, que derruba uma bandeja de sakê e arroz.

Quando o homem entra, Hametsu lança outra rajada de desculpas, e rapidamente limpa a bagunça, suas mãos tremem com stress e ansiedade. O homem sorri para Hametsu compreensivamente, removendo seu grande chapéu de abas largas.

Na entrada da pousada, vocês ouvem um cair de pratos. Hametsu se curva rapidamente, para recuperar uma grande bandeja de arroz e sakê que estava carregando, e um homem passa pela soleira. "Desculpe-me, senhor," lamenta Hametsu, "Você me assustou, meu Lorde. Desculpe-me… Desculpe-me… Por favor, deixe-me ajudá-lo…"

Sobre as frenéticas apologias de Hametsu, vocês ouvem o estranho dizer com felicidade, "Não, não, senhor. Isto não é necessário." Ele remove seu chapéu de abas largas e revela uma mecha de cabelo branco, amarrado para trás num rabo de cavalo de samurai. Seus caríssimos kimono e acama azuis, e um excelente *daisho* são a própria imagem de um samurai da Garça, mas os olhos sorridentes e o sorriso pronto são enganosos mas também estóicos e elegantes.

Com uma reverência, o estranho se aproxima do grupo, e vários Guardas Trovão ao seu redor respondem com uma reverência levemente maior. "Meu Senhor Magistrado, Oruku-*sama*," diz um dos Guardas, "é um prazer vê-lo de novo."

O Garça se apresentará aos jogadores como Doji Oruku, Magistrado Garça na cidade, servindo sob a distante autoridade da casa Doji. Ele é alto e atlético, suas roupas caracteristicamente elegantes e imaculadas, mas não muito espalhafatosas ou elaboradas. Este não é um convencido e emplumado Garça, mas um guerreiro cujo objetivo é descobrir a verdade. Suas maneiras são confiantes e agradáveis. Seus olhos negros brilham com uma astuta

inteligência e ele é rápido em disparar um sorriso sagaz. Ele é um homem com o mais alto respeito pela vida, mas aprendeu que ela não pode ser levada a sério. Seu carisma natural o faz estimado à maioria das pessoas que conhece — ele é muito melhor em fazer amigos do que inimigos. Ele é um guerreiro talentoso, tem uma língua macia, um raciocínio rápido, e um espírito aventureiro.

Doji Oruku é um PnJ (personagem não-jogável) que estará viajando com o grupo pela aventura, se aceitarem sua ajuda e amizade. Ele é confiável e capaz, embora não ao ponto de ofuscar os jogadores. À medida que a noite se desdobra, Oruku deve ser usado para estimular os personagens, lembrá-los das pistas que esqueceram e encorajá-los a seguirem certos protocolos. Ele conhece bem a Cidade das Mentiras, e pode também servir como guia na cidade caso os jogadores não estejam familiarizados. Cuidado para não deixar Oruku fazer todo o trabalho — ele não está aqui para resolver os problemas ou tomar decisões. Ele deve ser usado como um amigável e corajoso homem com quem os jogadores podem confiar e usar como fonte de informação sobre Ryoko Owari.

Desafio

Doji Oruku chegou para investigar as mortes dos Garças. Pelos homens mortos serem seus compatriotas, Oruku leva este ataque muito a sério.

Ele caminhará pela pousada, olhando para as mesas rachadas e paredes de papel arruinadas. Assim que for atualizado, ele agradecerá aos jogadores por sua coragem em tentar salvar seus compatriotas (mesmo que os jogadores não tenham tido sucesso).

Vários etas chegaram até este momento, rápidos em seu trabalho e removem os corpos. Oruku direcionará os etas para carregar os corpos até o crematório, fora da cidade. Eles rapidamente cumprirão suas ordens. Um deles, um jovem garoto, olhará para o interior da pousada com deslumbre, e sorri timidamente aos personagens dos jogadores antes de lembrar-se de sua posição e voltar seus olhos ao trabalho em mãos. Se os jogadores tentarem falar com ele, ele se ajoelhará e se curvará, como de praxe, e responderá quaisquer perguntas que possam fazer antes de voltar a ajudar seu pai e os outros etas.

Oruku convidará os personagens para se sentarem e tomar chá com ele enquanto conversam. Hametsu trará o que restou de melhor em seu estoque para eles. Ele explicará que está se juntando à busca para descobrir o que houve, e que ele e sua família estariam em dívida com os jogadores caso emprestem seus talentos para ajudá-lo. Se os jogadores já forem Magistrados, eles saberão que é seu dever ajudar outro Magistrado nesta situação, se não forem, eles certamente entenderão que ganhar um amigo na família da Garça é uma boa idéia. Em todo caso, eles estarão confortavelmente bebendo chá e conversando por talvez dez ou quinze minutos, quando o jovem garoto eta corre até a porta, sua face está suada e seus pés sangrando pela corrida em terreno áspero.

O menino está em pânico e sem fôlego, e diz o seguinte:

> "O crematório…" o garoto arfa, obviamente sem fôlego. Seus olhos estão molhados, e ele está aterrorizado. "Bandidos, atacando o crematório, e tentando roubar os corpos!" Ele aponta para fora da porta, na direção pela qual veio. "Por favor, samurais-*sama*, eles estão atacando meu pai… Os corpos de seus amigos… Por favor, ajude-nos!"

Foco

Demora cinco minutos para chegar ao crematório a um passo acelerado, o que é quase o que o garoto consegue neste momento. O crematório está localizado na posição 2 no mapa do Mestre. Se os personagens já sabem onde o crematório fica, eles podem tentar lá numa corrida de cerca de dois minutos e meio, mas estarão exaustos a menos que tenham Atléticos. Personagens sem fôlego atacam com -1 dado até terem chance de recuperarem o fôlego (descanso por duas ações completas).

Um grupo de quinze ou vinte bandidos atacou o crematório, sem esperar qualquer resistência dos *etas*. O lugar foi destruído e está parcialmente em chamas, aumentando a confusão dos etas em gritos e bandidos com espadas. Quando o grupo chega, os corpos dos Garças estão no chão, seus troncos abertos e suas roupas rasgadas. Um ou mais dos bandidos ainda podem estar procurando por cadáveres na área onde os corpos são guardados, ao lado do forno gigante usado para cremação. Os etas estão mortos também, abatidos pelas espadas dos bandidos.

O Vilarejo Eta

O paupérrimo vilarejo *eta* fica na outra margem do rio do corpo de Ryoko Owari. Apesar de ser o lar da casta mais baixa de Rokugan, ainda é um lugar limpo, com ruas bem cuidadas e estradas limpas. As casas são limpas e bem espaçadas, e alguns celebrantes vagam pelas ruas vestidos de zumbis e fantasmas. Em sua maioria, as pessoas parecem felizes e bem alimentadas, apesar de suas roupas marrons e sujas, e feitas de materiais mais resistentes.

Os camponeses do vilarejo eta todos caem de joelhos quando os samurais passam, temendo chamar sua atenção. Assim que os samurais passam, eles se põem de pé e prosseguem com seus trabalhos de novo.

É completamente legal um samurai matar um eta, mesmo que por ofensa imaginária — como não se curvar o suficiente. Porém, personagens que saiam por aí matando os etas de outro *daimyo* podem querer reconsiderar suas ações antes que este daimyo comece a exigir retribuição…

Os PdJs chegam a tempo de pegar alguns bandidos saindo. Os bandidos são geralmente covardes, e não quere lutar com os Magistrados, mas não têm desejo de serem pegos também. Eles fugirão pela porta dos fundos quando o grupo entrar, mas apenas alguns escaparão antes dos PdJs entrarem.

Saque

Vários bandidos enfrentarão os PdJs em combate — o bastante para mantê-los ocupados enquanto seus amigos escapam. Os bandidos não têm razão para não usarem os cadáveres como escudos, e qualquer implemento de funeral (cortador de ossos, jarras de entranhas, crânios e ossos chamuscados) como armas. Lembre-se, um samurai eu toque carne morta está desonrado, mesmo se uma jarra de entranhas ou um corpo for arremessado neles por um bandido em fuga…

Esta deve ser uma grande luta, com bandidos jogando corpos e vis pedaços de carne para todo lado. O grupo deve destruir os bandidos que violaram os cadáveres, e ainda assim descobrir porque os homens estavam ali em primeiro lugar. Quaisquer bandidos capturados tentará escapar ou forçar os jogadores a matá-los. Sob extrema dureza, eles revelarão que um homem conhecido apenas como "Silêncio" os enviou para roubar quaisquer pertences restantes dos dignitários da Garça e levá-los ao líder num encontro pré-combinado. Eles não sabem mais nada sobre o líder, o item específico que podem querer, ou onde ele pode ser encontrado além do local do encontro. Eles foram contratados por uma pousada no cais, e eles não fazem perguntas.

Um dos bandidos tem um pequeno saco contendo 10 kokus e exibindo o mon do Caranguejo em sua possessão. Ele se recusa a falar a respeito, mas deve estar bem claro que este foi o pagamento pelo feito.

Seis bandidos conseguiram escapar pela porta dos fundos quando o grupo entra. Após a luta, Oruku falará aos personagens para perseguirem (especialmente se não há bandidos sobreviventes no crematório para contar ao grupo o que houve). Assim que o grupo inicia a perseguição, eles será separados de acordo com os bandidos que escolherem seguir.

Oruku salta pela porta dos fundos atrás de vocês, observando as sombras fugidias dos bandidos em fuga correrem pelo labirinto de becos do vilarejo eta. Ele aponta com sua katana, e escolhe um dos vultos. "Aquele ali é meu!" Ele grita, sorrindo maldosamente para vocês. "Peguem os outros! Eles podem saber de algo!" Então ele salta numa corrida, perseguindo o homem. "Vejo vocês em uma hora no Broto Laranja, ou contarei de sua bravura aos meus ancestrais! Ele grita sobre o ombro, e então se vai com uma empolgada risada.

Mais cinco figuras estão correndo, e vocês só têm segundos para reagir.

Quatro dos bandidos entraram ainda mais no vilarejo eta, enquanto os outros dois estão indo em direção ao Portão Arruinado de volta à cidade. O que Oruku escolheu é o único que voltou ao vilarejo.

Neste momento, os personagens terão que se dividir e perseguir os bandidos. O Mestre pode escolher dois estilos para narrar esta parte da aventura. Primeiro, você pode simplesmente se virar para cada jogador e narrar a cena em público para todos os personagens verem. Ou, pode escolher levar cada jogador a uma sala, um a um, e narrar a cena individualmente, confiando nos jogadores para se lembrarem de qualquer informação que receberem e passá-las ao grupo depois. Metade da graça está em ver os jogadores tentar contar aos outros o que houve, e discutirem sobre seus feitos (reais ou imaginários) na mesa.

Se o tamanho do grupo não satisfaz a quantidade de bandidos, você pode desejar aumentar ou diminuir o número de fugitivos. Cada PdJ tem um bandido para perseguir, sem aju-

Carne Morta

Tocar carne morta (mesmo que tenha sido arremessada em você ou sem querer) é uma grande transgressão à cultura rokugani. Resumidamente, uma pessoa que toque carne morta é o equivalente cultural a alguém que está sujo de vômito, mas recusa a trocar de roupa porque "não é prático". Outras pessoas não querem tocá-la ou seus pertences. Shugenjas não querem curá-los ou invocar feitiços neles. Outros jogadores e PnJs podem nem sequer falar diretamente com eles, considerando-os *etas* temporários.

Um jogador que toque carne morta deve ser purificado por um complexo ritual. Qualquer shugenja sabe realizar este ritual, que demora quinze minutos e requer passar por um Arco Torii (um Oratório Ancestral). Há um Arco Torii na localização 14, o Templo da Deusa Sol. É o único em Ryoko Owari.

da, para que cada jogador possa ter uma cena só sua.

As seguintes cenas de perseguição são escritas para PdJs sem perícias mágicas. Algumas cenas terão que ser alteradas, dependendo das perícias e habilidades dos indivíduos perseguindo cada bandido. PdJs shugenjas devem ter momentos difíceis capturando seus bandidos assim com os bushis, e cada cena deve ser excitante e perigosa. Não tenha medo de transformar um ou mais ronin ou shugenjas (mal treinados), se isso for melhor para a história.

O vilarejo *eta* é de tamanho moderado, e se estende pela área ao redor do crematório. É destacado com o número 3 em seu mapa de Mestre.

Perseguição Um: O Vilarejo Eta

O primeiro bandido tenta escapar para o vilarejo eta, confiando na velocidade e astúcia para despistar seus perseguidores. O PdJ não o perde de vista, porém. Quando está chegando perto, o PdJ verá que o bandido pulou numa casa eta, e ouve gritos amedrontados dentro da tenda. Quando o PdJ entra, o bandido tem um jovem garoto diante dele, e uma faca contra o seu pescoço. O bandido diz que só quer fugir, e deixará o garoto intacto se o PdJ for embora.

Se o PdJ tentar negociar, o bandido discutirá irracionalmente por alguns momentos, e então joga o garoto para o lado, lançando um ataque ao jogador. Note que o garoto é um eta, e assim o PdJ samurai não tem real necessidade de garantir sua sobrevivência. Porém, um bom samurai valoriza toda vida, mesmo a de um eta, e assim o PdJ deve tentar manter o garoto a salvo.

Se o PdJ atacar o bandido, o homem esfaqueará o garoto, possivelmente ferindo mas não o matando. Então o bandido empurrará o garoto em direção ao samurai e tentará fugir pelos fundos da choupana.

Pista:

Nenhuma

Perseguição Dois: A Casa de Geishas Eta

O segundo bandido espera despistar seu perseguidor se escondendo numa casa de geishas próxima. A casa fica no vilarejo eta e as mulheres são na maioria velhas e pouco atraentes. As geishas gritam quando vêem o homem, e a Oka-san da casa perseguirá o invasor com um bastão de maneira, bradando assassinato sangrento.

Dentro da casa, o bandido empurrará os hóspedes e derrubará vários objetos de arte (sem valor), fugindo pelas escadas de uma pequena casa rumo ao telhado. Ele empurrará uma mulher infeliz escada a baixo, fazendo-a cair de cabeça no jogador. Se o jogador parar para pegar a mulher antes de ela ser ferida, o bandido escapará pelo telhado, saltando de um em um numa desesperada busca pela liberdade, e provavelmente escapará.

Se o jogador ignorar o socorro à mulher e sair em busca do bandido, ele será encurralado no andar superior antes de poder escalar ao telhado. O bandido atacará, mas se for ferido ou obviamente superado, ele se renderá e pedirá misericórdia.

Bandidos

TERRA: 2
ÁGUA: 2
FOGO: 2
AR: 1
Reflexos: 2
Vácuo: 2
Perícias: Facas 1, Atléticos 1, Defesa 1, Jiujutsu, Jogos (Trapaça) 1
Armas: Aiguchi 1k2
Nota: Bandido nº 5 tem uma katana (3k2) e Kenjutsu 2
Vantagens: Sorte (3)
Desvantagens: Má Reputação (Bandido), Compulsão (2; variável)

Esses homens são um exemplo da depravação de Ryoko Owari. Eles são escória, assaltando os fracos e explorando os indefesos. Eles farão qualquer coisa para sobreviver.

Durante a luta, eles usarão toda vantagem. Corpos usados como escudos só fornecerão 2 pontos de Armadura. O efeito dramático sobre as sensibilidades de seus oponentes não é ignorado. Samurais que (querendo ou não) toquem nos mortos perdem 1 pontos de Honra (ao máximo de 3, como determinado pelo Mestre.

Pista:

Este bandido tem um manuscrito com um plano de venda semanal e um manifesto de itens para uma casa mercante do Escorpião (vide barra lateral). Ele descreve vários itens, de cestas trançadas a finas sedas, a máscaras e itens de festa para o festival. Se o bandido não for pego, mas escapar pelos telhados, ele deixará cair o manifesto no telhado da Casa de Geishas na pressa. Uma rolagem de Percepção NA 15 notará o manuscrito caído.

Perseguição Três: O Beco

Este bandido é muito forte e veloz. O PdJ deve ganhar uma rolagem disputada de Vigor para alcançá-lo. Se o PdJ falhar, o bandido escapará após infestá-lo com obstáculos. Se o PdJ ganhar a disputa de Vigor, ele pode alcançar o bandido por um dos meios abaixo. Se o PdJ tem armas projetáveis ou magia que possa ajudá-lo a alcançar o bandido, ou meios mais interessantes que possam ser criados pelo Mestre.

A cada turno de combate, o Bandido investirá pelo vilarejo eta, derrubando coisas e jogando refugo no jogador. Alguns dos obstáculos podem ser:

- Pilhas de grandes cestas tecidas no caminho do PdJ, forçando-o a fazer um teste de Atléticos NA 15 para saltar sobre elas.
- Jogar a tampa de um caixote no PdJ. A tampa é feita de madeira pesada, e quase certamente causará pouco dano se atingir o personagem. O bandido terá que rolar o ataque contra o PdJ, rolando 2k1 de ataque, e um dado de dano se o ataque acertar.
- Derrubar um fardo de hastes de metal, usadas como remos de barcos de pesca, no personagem, rolando-os numa estreita escada. O personagem deve fazer uma rolagem de Agilidade NA 20 para evitar as hastes. Se ele não tiver sucesso, ele sofrerá um dado de dano dos metais.
- Saltar por uma fina parede de papel de arroz numa casa vazia, rolando e esperando pelo PdJ investir cegamente pela mesma parede. Se o jogador seguir o bandido, este ganhará uma rodada de ataques contra ele, pois o jogador não verá o bandido escondido na casa, e o bandido sabia que o jogador estava vindo. Esta rodada de ataques não é feita com quaisquer bônus especiais. O fato de ser uma rodada gratuita de ataques para o bandido é vantagem

suficiente.

Finalmente, depois de tudo isso, se o bandido for derrotado em combate, ele se renderá antes de ser morto, se possível.

Pista:

Se o bandido for capturado, ele voluntariamente conta tudo que sabe, mas só se tiver a palavra do PdJ que será livre depois. Uma vez que tenha o juramento do PdJ, ele então dirá que o grupo de bandidos foi contratado para encontrar os Garças e roubar suas espadas. Ele acredita que uma das espadas pertencentes aos Garças era mágica, embora ele não faça idéia de que tipo de magia a espada contenha. Ele também sabe que o homem que os contratou estava muito nervoso, e parecia em terrível pressa pela espada.

Perseguição Quatro: A Peixaria

Este bandido passa pelo vilarejo *eta*, e entra na seção do cais e o distrito de depósitos. Ele ruma para as docas e entra numa pequena peixaria, evitando os peixes pendurados e carne enganchada nos barris ao lado do depósito. Ele se esconderá atrás de algumas caixas no edifício, contando com as sombras para escondê-lo. Quando o PdJ que o perseguir estiver perto o bastante, ele o atacará, surpreendendo o PdJ a menos que ele faça uma rolagem de Atenção NA 20. Se o bandido vencer uma rolagem disputada de Força contra o personagem, o bandido ganhará um dado adicional para sua rolagem se o PdJ for surpreendido.

Se o PdJ vencer a rolagem, o bandido errará e voará numa imensa esta de cabeças de peie. Se ele falhar, ambos voarão na cesta. Caso o bandido voe e faça um tremendo ruído, ou o PdJ seja enganado e o bandido fuja, há muita explicação a ser dada quando o pobre jogador, coberto de cabeças e entranhas de peixe fedidas retorna para encontrar seus amigos no Broto Laranja…

Pista:

Nenhuma.

Perseguição Cinco: Retorno ao Broto Laranja

O último bandido é pequeno e rápido, e foge do vilarejo *eta* a toda velocidade. Ele levará o jogador por uma perseguição grande, por todo o caminho de volta ao Broto Laranja. Na Pousada, ele enfrentará o jogador, percebendo que não há fuga. Pobre Hametsu, chorando no chão após a terrível noite que já teve, empunhará uma vassoura como um bastão bo, obviamente e lamentavelmente incompetente. Sua esposa, limpando copos na mesa ao lado, dará uma boa olhada no bandido, e passará por uma pilha no canto.

Quando o PdJ chegar, o bandido estará pronto para ele. Hametsu fica perto de sua esposa, olhando e segurando a vassoura, e o bandido tem sua katana sacada, olhando para a porta quando o PdJ entra. Sua voz é áspera e grave, e ele cospe no chão quando o PdJ entra.

O Manifesto

O personagem que perseguir o Bandido nº 2 pela casa de geishas *eta* encontrará um incomum pertence em seu cativo.

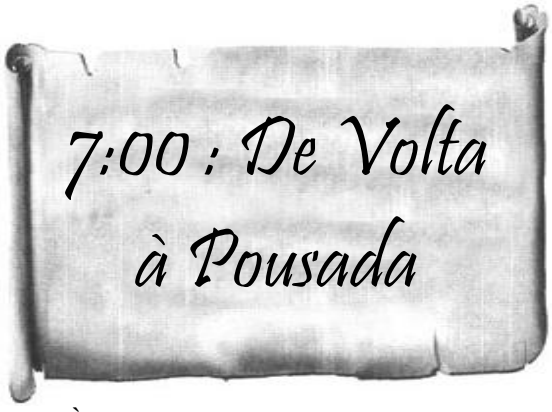
Se um personagem tem a perícia Comércio, ele automaticamente o reconhecerá como um recibo de um depósito Shosuro, normalmente recebidos pelos depósitos após bens serem comprados. Lembre-se, Comércio é uma perícia desonrosa para samurais.

Os outros simplesmente perceberão que o manuscrito parece ter o endereço e nomes dos mercadores da Garça (Doji Juzo, Doji Usiina e Daidoji Anitano) listados ao longo de outros três endereços. O primeiro é o endereço de um depósito Shosuro, o segundo é outro depósito no centro, e o terceiro parece ser uma loja no Quadrante Mercante. Os endereços das casas dos Garças foi circulado.

"Deixe-me ir, (samurai/Magistrado)" o bandido rosna, cuspindo no chão de novo e apontando sua espada para você. Ele é obviamente competente, e tem um estranho e fanático brilho no olhar. "Encerrarei sua dor agora, meu amigo," ele diz com voz rouca, "pois antes desta noite acabar, esta cidade ecoará em mil gritos…"

Pista:

Este bandido não está vestido como os outros, pois suas roupas são mais finas e limpas. Ele, também, tem uma bolsa com o mon do Caranguejo nela, que contém 5 kokus.



7:00 : De Volta à Pousada

À metade da Hora do Macaco (7 PM), o sol já se pôs e a cálida escuridão permeia as ruas de Ryoko Owari. Lamparinas viajam pelas ruas, lanternas iluminam cada canto e saúdam os cidadãos que estão voltando para casa de um dia duro de trabalho. A atmosfera é festiva, e as pessoas estão começando a ir para o Festival, daqui a algumas horas.

Após as cenas de perseguição terem terminado, os jogadores devem se encontrar de volta na Pousada do Broto Laranja. Quaisquer prisioneiros que tenham podem ser confinados nos estábulos, amarrados e amordaçados se necessário. Hametsu levará sua pobre esposa para sua sala e retornará com um pouco mais de sakê para os jogadores que compartilham suas histórias e esperam por Oruku. O jogador que tiver o azar de perseguir o bandido pela peixaria pode ser tratado com um banho quente na casa de banhos rua abaixo, uma sugestão que Hametsu fará em alta voz mas polidamente assim que o jogador aparecer na pousada.

Depois de algum tempo, Oruku aparece com sangue em seu kimono, mas sem prisioneiro. Ele sorrirá ao contar sua história:

"Persegui o bandido por algum tempo, meus amigos — o homem era rápido, e obviamente conhecia a cidade bem." Oruku sorve seu chá calmamente enquanto fala. "O bandido me levou até uma edificação queimada no distrito dos depósitos. Quando entrei, ele me atacou, e apesar de tentar convencê-lo a se render, fui forçado a matá-lo." Oruku suspira. "Fui capaz de conter meu golpe o bastante para que o bandido pudesse falar antes de morrer. Ele me disse que seus parceiros foram contratados numa pousada do centro, e que foi enviado à Pousada Broto Laranja para matar meus compatriotas e roubar seus pertences. Quando descobriram que um Oni tinha feito o trabalho por eles, eles simplesmente seguiram os etas para o vilarejo e tentaram saquear os corpos." Hametsu calmamente traz outra bandeja de cerejas para mesa, e vocês ouvem o distante som de fogos de artifício lá fora, sinalizando o começo do Festival Bon.

Se os jogadores descobriram que os bandidos estavam procurando por uma espada mágica (informação obtida do bandido número três), Oruku ficará pensativo e passa a seguinte informação:

"Um dos Garças mortos aqui esta noite, Daidoji Anitano, era conhecido por sua bravura em batalha," diz Oruku. "Antes de ele ser enviado para a Cidade das Mentiras para servir a esses mercadores como guarda-costas, ele lutou em várias batalhas contra o Caranguejo no sul. Por vezes ouvi se gabando de sua habilidade, e sobre uma excelente espada que ele encontrou nos pântanos próximos à fronteira do Caranguejo com as Terras Sombrias." Ele pensa por um momento, e então continua, "Talvez esta espada seja um pouco mais interessante do que eu pensei…"

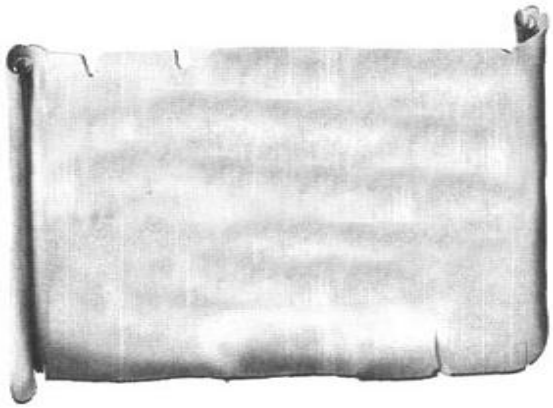
Oruku dirá aos personagens que se a espada do Daidoji de fato tiver qualquer valor, ela estaria nas mãos do Consulado Garça, muito provavelmente na mansão de Doji Tsumetsu, o *hatamoto* responsável dos interesses da Garça em Ryoko Owari Toshi. Se os jogadores pensarem que é importante (e de fato, ela é), Oruku pode levá-los à casa de Tsumetsu imediatamente.

Hatamoto

Em Rokugan, há muitos títulos diferentes de respeito que um daimyo pode conceder aos seus súditos leais. Entre esses, um dos mais altos é hatamoto.

Um hatamoto é um conselheiro, normalmente alguém que recebe autoridade para falar com a voz de seus daimyos em conselhos ou acordos mercantis.

Qualquer um com o título hatamoto pode ser considerado um daimyo menor e alguém digno de grande respeito e admiração. Os personagens devem estar cientes que Doji Tsumetsu é uma pessoa com certa quantia de poder, que pode avançar suas carreiras se impressionado… Ou reduzi-los a tarefas triviais desprovidas de glória se ofendido.



Doji Oruku leva os PdJs à casa de Doji Tsumetsu, levando-os pelo Portal Dragão no Quadrante Nobre. A casa do *hatamoto* da Garça fica na posição (4) no seu mapa de Mestre. A casa é grande, com escadas de madeira levando a um esparso corredor que cerca a casa.

O pátio da casa está bem enfeitado, com um riacho e uma pequena ponte sobre um caminho de tijolos. A casa em si é uma eminente estrutura de madeira, com paredes de papel pintadas e portas corrediças ; ela é pequena para a vizinhança mas obviamente a casa mais bem cuidada da área.

Quando o grupo se aproxima da casa, eles sentem um estranho sono acometê-los. Talvez seja apenas uma reação natural aos eventos desta noite? Ou um efeito colateral de beber tanto *sakê*?

Os jardins ao seu redor são amáveis, o pequeno riacho reflete as luzes das estrelas e o ocasional zumbindo de um foguete no céu noturno acima de vocês. À medida que se aproximam da casa, vocês sentem bocejos cruzarem suas faces. Vocês olham uns para os outros, e percebem que é estranho que todos pareçam igualmente cansados. Talvez a empolgação de enfrentar os bandidos tenha deixado todos um pouco sonolentos, ou talvez algo estranho esteja ocorrendo aqui…

Quando se aproximam dos degraus da porta da frente da casa, não há guardas. A porta está aberta, e sons de conflito podem ser ouvidos do corredor. Oruko chama, mas não há resposta. Os jogadores entram na casa e encontram um guarda de regalia da Garça no chão assim que passam da entrada. Ao primeiro olhar, o homem parece morto, mas se os jogadores o olharem atentamente, eles notarão que ele dorme profundamente, e nada o reviverá.

Ao entrarem no corredor frontal da casa, a sensação avassaladora de sono chegará aos personagens. Eles devem fazer uma rolagem de Vontade NA 25 a cada rodada, ou caírem de sono em seu caminho. Se continuarem a terem sucessos, eles podem chegar à sala da frente, onde verão um homem tatuado fugindo pelas escadas. Ele parece não ser afetado pelo feitiço de sono.

Os jogadores não conseguem pegar o homem tatuado, que é muito rápido (e não está com sono). Após quatro rodadas, nenhuma rodada é necessária — os PdJs caem de sono.

Desafio

A casa está sob o feitiço do homem tatuado, que usou um *tsangusuri* menor (um item mágico descartável). Todos os Garças dentro da casa estão dormindo. Quando os jogadores começam a acordar (vinte minutos depois), eles ouvem altos tinidos além do corredor.

Quando os personagens começam a acordar, vinte minutos depois, a Hora do Macaco está quase no fim. Se os jogadores olharem atentamente para além do corredor, eles verão um grupo de Onis menores — notavelmente similares aos que saem das costas de Chizaro no Oni na Pousada Broto Laranja — revirando a casa.

Vocês olham na sala da qual os barulhos de impacto estão vindo, e têm uma visão estranha. Dois pequenos Onis, aparentemente idênticos aos que viram na Pousada Broto Laranja, estão revirando a casa. Próxima, um levantou a criada do chão está procurando debaixo do corpo, o outro está rasgando os travesseiros com suas garras e olhando dentro deles. Mais três rumam para as escadas. Outro arrasta uma wakizashi contra o chão, fazendo profundas marcas no chão de madeira. Eles parecem estar procurando alguma coisa.

Ampulheta de Obsidiana

A Ampulheta de Obsidiana é um *tsangusuri* menor, ou item mágico, que pode ser usado em uma só ocasião. Ele contém vários poderes menores, como todo tsangusuri, e é destruído depois de usado.

A ampulheta é esculpida em pedra negra, com pequenos grãos de obsidiana dentro de seus compartimentos de vidro. Uma vez rachada, a obsidiana lentamente se esvai, deixando os em seu raio em sono por vinte minutos. O usuário do item é a única pessoa no raio que não é afetada pelo sono, mas se tocar ou molestar qualquer um dos que dormem, eles acordarão imediatamente.

Enquanto estavam dormindo, os capangas do Oni chegaram na casa, procurando pelas máscaras. Eles não são gentis, e enquanto os jogadores observam, o Oni que estava procurando pelo kimono da senhorita adormecida a abrirá só para olhar por dentro, se for o caso.

Foco

Enquanto os jogadores enfrentam os Onis Menores, eles fugirão e tentarão continuar a procurar pela casa. Sua primeira missão é procurar pelas máscaras. Eles não sabem como falar, nem são inteligentes o suficiente para se comunicarem, então não podem render ou voluntariar qualquer informação. De fato, eles não são muito mais espertos que um cão bem treinado, só que mais malvados.

Os Onis Menores são do tamanho de crianças, com pernas aracnídeas, garras e três olhos laranjas brilhantes. Quase todos parecem ser versões miniaturizadas de Oni no Chizaro, e seus movimentos rápidos e pernas imensas quase negam a gravidade. Seus imensos olhos brilham com uma luz alaranjada sobrenatural enquanto correm desajeitadamente, pulando pela sala com pouca graça e menos controle. Quando vêm os personagens, eles gritam em surpresas, rolando e saltando para longe dos personagens.

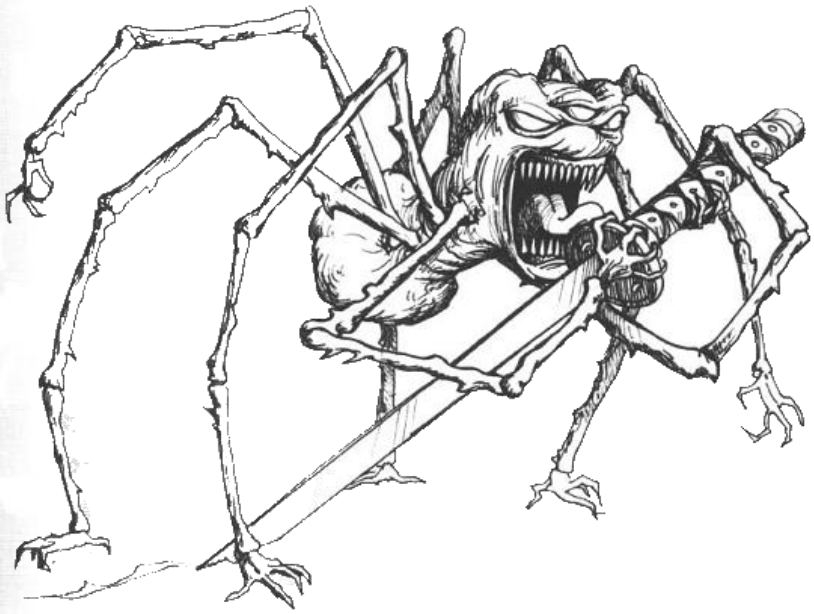
Os jogadores podem perseguir o primeiro Oni Menor para o andar de cima, ou seguir os outros três que estavam indo em outra direção. No andar de cima, mais três Onis Menores estão correndo, perseguindo um ao outro com pernas de mesa e gargalhando insanamente enquanto vasculham os quartos. Eles parecem não conseguirem entrar numa sala, onde os jogadores ouvem mulheres gritando de medo e vêm roupas e pedaços de cerâmica voando pela porta rasgada aos Onis Menores. A parede oposta à porta está coberta de manchas de tinta brilhante colorida, e uma máscara quebrada está no meio do caminho entre os pedaços fragmentados de mobília.

Se os jogadores olharem pela sala, eles verão o seguinte:

> Três jovens mulheres vestidas em roupas da Garça e sua ama se amontoam por trás de um biombo, arremessando munições improvisadas em qualquer coisa que entre na sala. O piso está coberto de coisas quebradas, máscaras meio pintadas e cola e tinta derramados, fantasias rasgadas e uma cabeça de Dragão de papel marche quebrada. As mulheres por trás da tela estão arremessando qualquer coisa que tenham à mão na porta, e estão histéricas demais para ver vocês ali. Vocês são forçados a evitarem um particularmente grande vaso, mas o kimono de seda que vem depois dele acerta alguém diretamente na face, e um pote de tinta azul explode na parede ao seu lado.

Na sala no fim do corredor, um poderoso rugido ecoa pela casa. Jogadores nos andares de cima e de baixo o ouvirão claramente, e o reconhecem como o barulho feito pelo Oni no Chizaro.

Por toda a casa, paredes foram rasgadas, vasos destruídos, flores espalhadas e caixas de jóias espalhadas. Um dos Onis Menores está carregando a wakizashi desembainhada do guarda, e ele salta pela sala em plena velocidade, trombando nas paredes pelo peso desacostumado.



Saque

Os jogadores provavelmente perseguirão os Oni com a wakizashi no quarto principal, onde

encontram o pequenino pego nas tremendas garras de Oni no Chizaro. O quarto foi rasgado, e um tremendo e elaborado baú de madeira foi destruído contra uma parede, roupas e outras peças de uso pessoal estão espalhadas.

Esta sala é um quarto principal, provavelmente as câmaras pessoais de Doji Tsumetsu. No centro está o horrendo Oni da Pousada Broto Laranja, segurando a pequena criatura numa mão e a *wakizashi* na outra. Aos seus pés está uma decorada caixa de itens de festas, incluindo um carregamento de máscaras que deveriam ser pintadas para o festival, mas agora estão rachadas e arruinadas. O grande Oni parece estar procurando pela caixa grande de máscaras quando foi interrompido. Ao segurar o pequeno Oni, ele pára por um segundo e passa sua longa e gotejante língua vermelha sobre a espada. Então ele ruge em frustração e racha a espada em duas. O pequeno Oni se encolhe com medo e desmaia enquanto o Oni maior começa a esmagá-lo, e então ele os vê na porta. Com um rugido, o Oni imenso atira o menor em vocês como uma arma viva, e salta pelo telhado.

O Oni no Chizaro saltará pelo teto, chegando ao telhado com seu pulo inicial. Se necessário, ele criará mais três Onis menores assim que chegar ao teto, atirando-os para baixo no quarto para manter os jogadores ocupados. Mais uma vez, os Onis Menores lutarão até a morte, e quando forem mortos, se dissolverão em poças de muco preto, pegajoso e mal cheiroso no chão.

Se os jogadores usarem um momento para investigar as caixas que Chizaro no Oni estava investigando, eles perceberão que estavam cheias de máscaras de porcelana, fantasias e tintas para o festival. A marca nas caixas é a de um depósito mercantil Shosuro, nas docas da cidade. Esta marca também é o mesmo símbolo no manifestado tirado do Bandido n° 2.

Se os jogadores chegarem ao telhado para ver aonde foi o Oni, eles notarão duas coisas: primeiro, que o Oni foi em direção à parte dos depósitos da cidade, e segundo, que um homem está nas sombras da casa dois andares abaixo, observando.

O Oni passa pelos telhados com tremendos saltos — quase chegando a 15 m com um deles. Vocês se viram, incapazes de igualarem a agilidade e velocidade do Oni, mas ao fazerem, algo mais chama sua atenção. Um homem está do outro lado da rua, observando o Oni singrar pelos céus.

Oni Menor

TERRA: 3
ÁGUA: 2
FOGO: 1
AR: 1
Reflexos: 5
Ataque: 4k2
Dano: 2k1
NA de Armadura: 25
Redução: 3
Feridas por Nível: 5:-1; 10: -2; 20: -3; 25: Morto.
Habilidades: Ataques Múltiplos por turno (2), Salto (4,5 m sem Aumentos).

Apesar de essas estatísticas estarem impressas anteriormente na aventura, a reimprimimos aqui, para sua conveniência.

O homem olha para cima àqueles no telhado, então, com uma estranha breve reverência, ele se vira e desaparece num beco atrás dele. Enquanto passa por um breve raio da luz da lua, vocês notam que por baixo de suas vestes e calça simples, seu corpo é coberto de estranhas e vívidas tatuagens, e ele carrega uma espada numa *saya* (bainha) azul nas costas.

O homem que escapa no beco é Togashi Ikyoto, um *ise zumi* viajante do Clã Dragão. Ele é astuto e usará os poderes de suas tatuagens (Morcego e Macaco) para iludir qualquer perseguição.

Assim que os PdJs limparem a casa do resto dos Onis Menores, eles descobrirão que o resto dos habitantes está acordando. Os guardas estão chocados em ver o que ocorreu, e as amas e damas sairão aos poucos de trás de seus biombos para agradecerem aos jogadores por salvarem suas vidas.

7:45: Um Jogo Delicado

Durante o começo da Hora do Cão, as pessoas começam a sair para as ruas, preparando-se para o festival. Crianças se espalham, segurando pequenas luzes faiscantes, e rindo enquanto falam de suas fantasias e máscaras.

Enquanto a casa Garça está se recuperando dos eventos, Doji Tsumetsu e seus três guardas chegam, mãos nas espadas. Rapidamente, os servos se reúnem, e a velha ama se curvará e contará do terrível Oni e do feitiço invocado na casa. Ela apontará aos PdJs e falará de sua bravura e valor em combate.

Um dos Guardas dará um passo à frente e se ajoelhará perante seu Senhor, pedindo humildemente pelo direito de cometer *seppuku* por não ter sido capaz de ficar acordado e proteger a propriedade.

"Não, Naigotai-san. Magia *maho* maligna está trabalhando aqui." Enquanto Tsumetsu o diz, os servos cochicham amedrontadamente entre eles e fazem os sinais das Fortunas no ar, pedindo aos *kamis* para terem misericórdia deles.

Tsumetsu se vira para o grupo, então, e observa cada um deles por vez. "Vocês defenderam minha casa e protegeram as vidas de minhas crianças. Em retorno, lhes devo uma recompensa pelo seu valor. Por favor, aceitem a hospitalidade de minha casa, e permita-me lhes oferecer um presente." Ele comanda um dos samurais com ele para trazer uma pequena caixa que o samurai estava carregando.

Tsumetsu remove uma pequena sacola, talvez do tamanho de um saco de arroz, intrincadamente bordado com o *mon* da Garça.

Ele se virará ao jogador com maior Glória e lhes oferecerá o pacote como um presente ao grupo inteiro. Presumindo que os samurais mostrem boas maneiras e recusem o presente três vezes, Tsumetsu ficará feliz com sua polidez, e os tratará com grande favor. Se eles não responderem apropriadamente, ele presumirá que são ronins incultos e ficará ofendido, mas polido.

Dentro do saco estão quatro *tsangusuri*, ou fetiches Asahina. Esses itens são mágicos e só podem ser usados uma vez cada um. O primeiro item é uma pequena estatueta de um sol. A segunda é um leque de sândalo preto. O terceiro é uma pequena chave feita do esqueleto de um peixe, e o quarto é uma pêra dourada. Doji Tsumetsu descreve os poderes dos itens ao oferecê-los ao grupo.

Leque Negro — Usuário pode rolar 2 dados e somar o resultado aos seus pontos de Glória por uma hora. Os que ouvirem o usuário do leque durante este tempo são tomados de atenção e respeito, e o usuário ganha um

Ise Zumis e Togashi Ikyoto

Os misteriosos *ise zumis*, detalhados totalmente no *Way of Dragon*, são uma família monástica de tatuados que seguem o Campeão do Clã Dragão, Togashi Yokuni.

A cada vez que um ise zumi ganha um Nível de Escola, eles voltam às montanhas do Dragão e ganham uma tatuagem. Essas tatuagens lhes dão certos poderes e habilidades que podem usar durante suas viagens.

Embora muitos ise zumis fiquem nas montanhas do Clã Dragão, Ikyoto é um dos poucos que preferem viajar. Ele está em Ryoko Owari por suas próprias razões enigmáticas, mas deve certa lealdade ao mercador, Sussurro.

Embora Ikyoto não deseje lutar contra o grupo, se for atacado, ele se defenderá. As habilidades de Ikyoto estão listadas na página 28.

(NT.: Informações sobre os *ize zumi* estão no livro básico da 4ª edição. Togashi Yokuni *era* Campeão do Clã Dragão.)

Aumento Gratuito em quaisquer rolagens de Oratória, Corte ou Sinceridade.

Chave de Osso — Abre uma porta, mesmo que trancada ou magicamente selada. Armadilhas físicas são negadas, as mágicas são ativadas.

Fruto Dourado — Curará qualquer veneno no sistema de uma pessoa se ela comer um pedaço do fruto. Além disso, cura 1 dado de dano.

Sol de Jade — Cria um globo de luz do sol, iluminando uma área de 30 m por 30 minutos. Além disso, diferentemente dos outros, este item pode ser usado três vezes antes de se tornar inútil.

Quando lhes entrega o último item, Tsumetsu diz, "Este item é abençoado pela própria Deusa Sol. Não apenas invoca a sua luz, mas também dizem ter o poder de restaurar uma alma perdida à misericordiosa graça de Amaterasu."

Desafio

O Garça os convidará a festejarem na mansão. Servos circulam, tentando limpar a casa e servir os visitantes. Logo, um pequeno velho entra na sala, e todos lá dentro o reverenciam. Doji Tsumetsu o apresentará aos jogadores como seu pai, Doji Ukidanu.

O homem velho caminha pela festa. Ele olha para os membros por um momento, então dispara um largo e desdentado sorriso. "Vocês jogam Go?" Ele pergunta numa rouca e antiga voz. "Quero jogar Go, e jogarei com… Você."

Nota do Mestre: Doji Ukidanu escolherá o jogador, ou um dos jogadores que viu o *ise zumi* escapar para o beco, se possível.

Apesar de ser óbvio que o velho é um pouco senil, ele parece amigável, e insultar o pai do *hatamoto* na casa Doji provavelmente não ajudaria sua nova amizade com a Garça. Ukidanu providencia uma mesa iluminada por uma lanterna de pedra, e começa a dispor as peças e colocá-las no tabuleiro, enquanto sussurra muito feliz consigo.

Se qualquer jogador tem a perícia Batalha ou Corte, ele provavelmente sabe as regras rudimentares do jogo. Em todo caso, um dos jogadores deve aceitar a oferta do homem, e iniciar um jogo de Go com Ukidanu. O jogo durará a próxima série de ações.

Tsumetsu se se senta à mesa baixa com o reto dos PdJs, bebendo um copo de chá quente e falando das coisas estranhas que aconteceram na cidade hoje.

Eventualmente, o *hatamoto* explica onde estava quando sua casa foi atacada. "Eu fui convocado," ele explica. "Na verdade, Oruku, estive procurando por você. Parecia um serviço mais adequado para um Magistrado do que a um hatamoto, mas em sua ausência, fui forçado a aceitar o pedido. Veja, um dos depósitos do Unicórnio do Quadrante Mercador foi atacado, e todos os bens foram destruídos." Ele meneia a cabeça tristemente. "É um dia ruim quando os criminosos desta cidade chegam a roubar os itens de festa para o Festival Bon." Ele casualmente bebe seu chá, e Oruku divide um olhar com vocês.

"Itens do festival?" Diz Oruku. "Isto é estranho."

"O que é mais estranho," diz Tsumetsu, abaixando seu copo, "é que os criminosos se deram ao trabalho de arrombar o prédio e abrir todas as caixas, mas não roubaram nada."

Ao fundo, o velho homem sorri feliz, e coloca outra peça no tabuleiro de Go, completamente envolvido em seu jogo.

Foco

Tsumetsu descreve de bom grado a cena no depósito Unicórnio — caixas abertas, pacotes revirados e itens arruinados. Não fosse pelas imensas marcas de garras rasgando as caixas, a Guarda Trovão teria pensado que eram simples vândalos.

A hora do ataque ao depósito Unicórnio era aproximadamente 6:30 (pouco além da Hora do Macaco), coincidindo com a batalha dos jogadores com os bandidos. Os únicos itens que Unicórnio e Garça atualmente comercializam são para o festival, especialmente máscaras, fantasias e fogos.

Lá fora, os fogos iluminam o céu regularmente, marcando o início oficial do festival. As pessoas se reúnem nas ruas com tochas, celebrando seus ancestrais. Tsumetsu fala com o grupo que a grande parada foi planejada para a hora do Bode (2 – 4 AM), e passará por toda a cidade, seguindo a estrada periférica. Ele convidará os jogadores a virem assistir à celebração, lhes oferecerá máscaras e fantasias de seu estoque pessoal.

O ponto alto da parada, Tsumetsu dirá aos jogadores, é a ignição do Globo Dragão:

"O Globo que fica no Templo da Deusa Sol será aceso pelo próprio fogo do Sol, trazendo as bênçãos de Amaterasu a todos os cidadãos de Ryoko Owari. É um grande momento, meus amigos, e mais quer meramente simbólico. Dizem que se o Globo do Sol não for aceso, o Sol verá a cidade em desfavor, e trará azar no ano que vem. Mas por que alguém iria querer enfurecer o Sol? É só um conto de criança, é claro, e nada mais."

Saque

Enquanto os jogadores conversam com Tsumetsu, o jogo de Go no canto chega à conclusão. Pela metade do jogo, o jogador deve fazer uma rolagem de Inteligência + (Batalha ou Corte) NA 15. Se o jogador não tem nenhuma dessas perícias, ele deve fazer uma rolagem de Atenção NA 25. Se tiver sucesso, ele tem a impressão de que o homem está manipulando o jogo, forçando-os a um desfecho específico.

Assim que o jogo estiver avançado, o jogador percebe que a única chance de vencer é fazer um movimento estilizado chamado "O Amigo Tatuado". Ele requer que o jogador inicie um movimento e confie que o oponente o superará. Assim que o jogador fizer o movimento o Mestre de Go concederá a vitória ao jogador, e rirá com alegria.

"Você é um bom jogador!" saúda o velho. "Você joga bem! Devemos jogar de novo… Mas depois. Não agora. É demais para um samurai numa só noite, não é?" O velho homem resmunga alguma para si num tom senil, e começa a se levantar. "Você venceu, e deve receber um prêmio. Espere, espere. Eu tenho uma coisa."

Ukidanu apalpa seu *obi* por um minuto, e então nas mangas, até finalmente puxar uma fina estatueta na forma de uma ampulheta de prata. A ampulheta está quebrada, e apenas alguns grãos de areia restam em seus globos de vidro. Ukidanu sorri largamente, mostrando uma quantia tremenda de dentes perdidos.

"A encontrei fora da casa. Você vence, você a tem. Tome cuidado — não durma a vida toda!" Ele gargalha ruidosamente, e lhe cumprimenta enquanto se curva. Então, cantando uma rima melódica para si, ele se vira e caminha pelas escadas da casa.

Você toca um dos últimos montes de areia no vidro e a uma estranha prontidão lhe percorre, mas rapidamente vai embora.

A areia que sai da ampulheta é o que resta do *tsangusuri* Ampulheta Obsidiana usado pelo *ise zumi* para pôr a casa para dormir pouco antes de o Oni chegar. Agora é um bibelô inútil, que só serve para fazer os jogadores terem uma pista sobre a causa do sono misterioso.

8:15: O Depósito Unicórnio

O depósito Unicórnio não fica longe do Quadrante Nobre de Ryoko Owari. Andar até e voltar do depósito requererá que o grupo passe por várias áreas de celebração, vendo coisas como dragões de serpentina e madeira, crianças usando máscaras incomuns de porcelana e pessoas vestidas de fantasmas em longos e esvoaçantes kimonos brancos.

Vocês chegam ao depósito, que está sendo protegido por alguns Guardas Trovão. Vocês ouvem vozes lá dentro…

Onis e Lordes Onis

Há dois tipos de Onis em Rokugan — os que nasceram da magia negra de Fu Leng, e os servos demônios que podem ser invocados do reino negro de *Jigoku* através de *maho*.

Shugenjas que tentem criar e controlar Onis devem exercer suas vontades sobre eles, dando-lhes o nome de uma pessoa viva. A pessoa que "dá o nome" ao Oni se torna ligada a ele, e se o Oni usurpar o controle, ele pode destruir seu mestre e possuir o nome. Isso lhes concede uma presença sólida no mundo físico, poderes tremendos — e a liberdade para usá-los como quiserem.

Como era de se esperar, esses "Lordes Onis" adoram usar sua liberdade recém-conquistada para causar dor e destruição. A felizmente rara ocorrência de Onis se tornarem Lordes Onis é detalhada em *The Book of the Shadowlands*.

Se os personagens entrarem no depósito, eles serão abordados pela Guarda Trovão, perguntando sobre seus interesses. Se os personagens forem Magistrados, os guardas se curvarão e deixarão os personagens entrarem. Se não forem, Oruku se dirá Magistrado e os guardas deixarão o grupo passar.

No depósito os personagens encontram dois Guardas Trovão conversando com o mercador Unicórnio. Shinjo Sanefusa, filho do dono, está criticando a Guarda, a noite, as mercadorias, e qualquer outra coisa que chame sua atenção. Sanefusa é um pequeno e falador homem de opinião forte, reprimido e muito infeliz com o estado do depósito de seu pai. Apesar de seu pai ter sessenta e oito anos, e já deveria ter se aposentado há muito tempo, seu temperamento irascível o impediu de entrar num monastério, e ele ainda gere os negócios da família — assim como a vida de seu filho.

"… Mas você não entende, Dokiu-*san*. O carregamento de meu pai para o festival estava nessas caixas! Olhe para elas, estão arruinadas! Como podemos levá-las para o festival?" O pequeno Unicórnio sua muito, seca a testa com um pedaço de seda enquanto gesticula para a algazarra.

E tudo está uma bagunça. Caixas foram reviradas, imensas marcas de garras rasgaram outras, e fogos e fantasias estão jogadas pelo piso como confete. O Unicórnio, a quem os Guardas Trovão chamam de Sanefusa-*sama*, continua reclamando mesmo enquanto observa vocês se aproximarem.

Quando os personagens falarem com Sanefusa, ele será polido, até mesmo prestativo, e constantemente falará de quão bravo seu pai ficará com souber disso. Ele pegará uma das máscaras quebradas e a entregará nas mãos de um personagem do jogador, perguntando o que deve ser feito com os destroços, e o que a cidade pretende fazer.

Shinjo Dokiu, um Magistrado e shugenja Unicórnio, sorrirá e será prestativo aos personagens. Ele trabalha na prisão, mas por causa do festival, foi enviado para listar as queixas dos mercadores. Ele é um magro e pálido homem com um sorriso frouxo e natureza tímida. Ele diz aos jogadores que se precisarem dele para qualquer coisa, podem encontrá-lo na prisão (localização 11) à noite.

As caixas mostrarão sinais de terem sido destruídas por Oni no Chizaro: marcas de garras, imensas pegadas com garras na palha e marcas de pequenos e agitados pés ao longo das paredes e cartões, ao mesmo tempo, baba, e mais muco viscoso preto. O guarda da área diz que ouviu um grande rugido, e quando chegaram às docas, as portas estavam abertas. Ele jura que viu algo terrível saltar pelo ar, mas não pode descrevê-lo, por medo. Se os personagens descreverem Oni no Chizaro, seus olhos se tornam imensos, e ele assente, sua face branca.

Nas caixas de máscaras e fantasias, há o símbolo de um mercador Escorpião, também descrito no manifesto obtido do Bandido n° 2. A marca também estava na caixa de fantasias e máscaras na casa de Doji Tsumetsu. Qualquer personagem que tenha estado em Ryoko Owari por mais de um mês pode fazer uma rolagem de Inteligência + Heráldica NA 15 para saber onde fica o depósito Shosuro.

As Autoridades

Embora como um Magistrado, Oruku ou os jogadores, poderiam repassar o caso inteiro de destruição Oni para as autoridades, Oruku aconselhará os jogadores contra isso.

Não apenas as autoridades são corruptas, mas a Guarda Trovão vazará a informação pela cidade, e suas mãos estarão ocupadas cheias de celebrantes e outros problemas comuns. Há poucas pessoas em Ryoko Owari que sabem alguma coisa sobre Onis e *maho*, e pode-se presumir que não estarão dispostos a compartilhar o que sabem.

Todo o que envolver as autoridades faria é criar uma situação em que uma policiais ineptos seriam mortos, e nada seria resolvido.

8:40: O Coração do Problema

A escuridão é completa, e as ruas são iluminadas por lanternas e o ocasional fogo de uma explosão não ouvida. A hora é quase um terço da Hora do Cão.

O depósito fica próximo ao rio, localização (6). Está longe das celebrações ocorrendo em outras pares da cidade. Dois guardas do Escorpião estão observando a rua vigilantemente. Os jogadores muito provavelmente se aproximarão pelo depósito por um beco pela rua, escondidos da visão dos guardas. Sombras tremulam pelas janelas do segundo andar, e vozes ecoam pela construção para a rua.

Desafio

Nenhuma discussão permitirá que o grupo simplesmente entre sem ser anunciado, mesmo que os PdJs usem suas posições de Magistrados como alavanca. No máximo, anunciar seu status dará um olhar rude ao grupo e lenta complacência. Quando os guardas abrirem a porta do depósito, eles irão esperar até o grupo estar dentro e então gritam: "Magistrados! Peguem eles ou estamos mortos!"

Os PdJs terão que defender ou serem mortos. Guardas se amontoarão na porta do escritório, e por trás das caixas no primeiro andar, bloqueando qualquer fuga.

O depósito guarda carga esperando para ser carregada em barcos fluviais. Procurando no nível inferior só revelará o típico depósito. Vocês vêm caixas espalhadas, mas pouco mais. Alguns caixotes parecem conter máscaras, e alguns contêm outros itens de festa, assim como o comércio usual Shosuro: sedas, arroz, feijão e grãos. O edifício é construído de carvalho, e escadas frouxas levam ao segundo andar.

Guardas do Depósito

TERRA: 2
ÁGUA: 2
FOGO: 2
Agilidade: 3
AR: 3
VÁCUO: 2

Perícias: Atuação 1, Sinceridade 1, Atléticos 2, Defesa 2, Kenjutsu 2 Veneno 2, Furtividade 2, Kyujutsu 2

Armas: Katana (3k2), Wakizashi (2k2)
Armas (arqueiro): Daikyu com 20 flechas normais

Vantagens: Astuto

Desvantagens: Má Reputação (Bandidos)

Escola: Bushi Bayushi 1

Foco

Os Escorpiões estão esperando luta. Eles foram avisados de que inimigos estão procurando por eles, e se esconderam no depósito para evitar perseguição. Não importa quem os personagens sejam, só que eles comprometeram a segurança e o esconderijo. O depósito está quase abandonado na verdade, e apenas alguns homens continuaram fiéis ao líder. Chizaro, o líder, ficará nas escadas em meio ao seu círculo *maho*. Os guardas são desprezíveis e parecem aterrorizados — como se preferissem morrer lutando com os jogadores a viverem pelo resto da noite.

Os guardas Shosuro sabem que Chizaro está lidando com Onis e magia *maho*. Os que restaram lutarão para proteger o segredo, sabendo que seriam condenados à morte caso fossem descobertos.

Saque

O Depósito:

Quatro guardas, mais os dois da entrada, investirão sobre os PdJs no térreo do depósito, esquivando-se entre caixas e barris e engajando em combate o mais rapidamente possível. Um dos guardas fechará a porta para a rua, e põe uma tremenda barra de carvalho sobre a sólida entrada de madeira.

Depósitos são feitos de madeira sólida, com tremendos pilares nas paredes para segurar o telhado. Qualquer personagem jogado contra as paredes encontrará o abafar macio de papel e madeira, mas o firme impacto do carvalho.

Aos fundos do depósito, escondidos sob um grande cesto, os personagens encontrarão outro carregamento de caixas. Essas caixas estão quase todas vazias, mas parecem terem contido máscaras mais elaboradas. As poucas caixas ainda terão máscaras foram abertas e reviradas recentemente. As máscaras são de porcelana, parecem caras e não foram pintadas.

Ao lado das caixas está um incomum *mon*. Um mon do Leão borrado e uma estranha máscara kabuki decoram as caixas. Nenhum dos jogadores já viu o símbolo da máscara kabuki, embora implique as caixas pertençam a um mercador menor, ou a um grupo de artistas itinerantes. Elas certamente não pertencem ao Escorpião.

Escada ao andar superior:

As escadas são velhas e rangentes, e qualquer luta ou acrobacia as farão despencar. Isso forçará quaisquer personagens que lutarem nas escadas a fazer um Aumento adicional para cada ataque, e um teste de Agilidade NA 15 uma vez por rodadas para ficarem de pé na decadente escadaria.

Sacada do Andar Superior:

A sacada circula o perímetro superior do depósito, e vislumbra o andar inferior do depósito. Mais dois bushis do Escorpião investem da entrada quando os guardas gritam o alarme, e continuarão na sacada com *dai-kyus*, atirando flechas nos PdJs de cima. Se os PdJs investirem sobre eles, eles sacarão suas katanas e lutarão. Será que um guarda super-zeloso ou dois poderiam ser atirados à morte nas caixas abaixo?

Guardas Super-zelosos

Falando em guardas super-zelosos, mais três Escorpiões espreitam por trás da porta para emboscar o grupo. Por estarem abalados pela *maho* acontecendo nas salas atrás deles, e por serem, afinal, super-zelosos, eles reagirão cedo de mais. Ao invés de buscarem surpresa contra o grupo, eles simplesmente atacarão pela porta assim que virem qualquer um dos PdJs na sacada. Um desses bushis tem a chave para o portão além da porta do escritório.

Escritório:

A sala da qual os três guardas investem é um escritório simples, com uma mesa baixa, um pote de água e alguns bolos de arroz comidos pela metade. Fora isso, está vazia. Uma porta está do outro lado da sala, e uma luz brilhante emana de trás dela.

Sala Trancada:

A porta para esta sala está trancada, mas a porta cederá com uma quantia significativa de força. Qualquer personagem com Força 2 ou mais pode fazer um teste de Força NA 15 para quebrar a porta.

Esta sala é uma área retangular, dividida em duas seções por uma série de barras de ferro e um portão nomeio. A área do portão parece ser uma área de depósito para bens valiosos, e largos caixotes de mercadores ficam do outro lado das barras de ferro. Outra porta também fica do outro lado do portão. Há algumas velas nesta sala, numa mesa baixa onde os dois guardas estavam sentados, mas muita luz está saindo por baixo da outra porta.

Há mais três Escorpiões na sala principal, dois deste lado do portão, e um atrás do portão. Os dois mais próximos atacarão o grupo imediatamente, enquanto o terceiro esperará atrás do portão com um *han-kyu*, disparando flechas nos PdJs pelas barras de ferro.

Se o grupo não tiver a chave da porta, o arqueiro ficará sem flechas após ter disparado 20 vezes. O portão de barras é uma tarefa muito mais formidável de remover ou destruir, e só pode ser tentado por personagem (ou personagens combinados), com pelo menos Força 4. Uma vez sem flechas, ou com o portão quebrado, o Escorpião parará de lutar e se rende. Ele também tem uma chave para o portão, e a destrancará para o grupo se jurarem poupar sua vida.

O nome do Escorpião é Shosuro Fujun, e está aterrorizado — dos PdJs, Oni, e especialmente de Chizaro e da *maho* realizada na outra sala. Ele está pronto para confessar, se o grupo lhe der a chance. A porta atrás dele está destrancada.

"Por favor, ouçam-me…" começa o Escorpião. "Meu nome é Shosuro Fujun, e sirvo à casa Escorpião. Não foi idéia nossa. Somos bandidos, mas não somos feiticeiros… Não sabia o que ele fazia com as velas. E o sangue. Por favor… Vocês têm que acreditar em mim… Vocês têm que me ajudar, ou as almas da cidade serão devoradas!"

Apesar de Fujun não saber muito, ele dirá tudo de bom grado aos jogadores. Seu Mestre está além da porta fechada, e há *maho* ali.

O Escritório Principal:

Um dos guardas está de pé nesta sala, fora do círculo de velas.

Fora o tremendo círculo de velas e dois homens, a sala está completamente vazia. Um homem se senta no centro das velas, sussurrando para si e babando levemente, como se tivesse pouca idéia do que está fazendo. Sua cabeça foi raspada há pouco, e seus mantos estão sujos de poeira. Pequenas tigelas de arroz estão na base de cada vela, e à medida que a cera derrete, o sangue lentamente escorre no piso. O segundo homem se aproxima de vocês cautelosamente.

O último bushi, Shosuro Hodei, não quer lutar. Se seu irmão, Shosuro Fujun, sobreviveu, Fujun chamará Hodei e falará para ele se render. O homem no círculo olhará para o grupo, mas continua cantando baixo. Deve haver um tom tenso antes de Hodei embainhar sua espada e se curvar.

"Não sei quem são, estranhos, mas parecem Magistrados." O Escorpião diz a palavra como se fosse um xingamento, e limpa sua boca com as costas de uma mão suada. "Se forem espertos, darão uma olhada em Chizaro-san e fugirão. Agora vão, virem suas costas e corram. Esta cidade não existirá mais de manhã, então não haverá ninguém para contar a história aos seus senhores." Sua voz soa roca, derrotada, como se não houvesse esperança de sobrevivência.

As velas ao redor do homem no piso formam uma barreira física que não pode ser cruzada. Conhecimento: Shugenja ou Conhecimento: Terras Sombrias NA 20 revelará que o círculo tem a forma de uma magia de invocação, mas uma versão mais fraca. Qualquer shugenja pode dizer que círculo foi invocado por um amador. Não há meio de quebrar a barreira mágica.

Shosuro Hodei e o braço direito de Shosuro Chizaro. Ele sabe muito sobre o ritual o Oni do que seu irmão Fujun. Depois de observar os jogadores baterem na barreira por alguns minutos, ele interromperá rudemente:

Shosuro Fujun

TERRA: 1
ÁGUA: 1
Percepção: 3
FOGO: 2
Agilidade: 3
AR: 3
VÁCUO: 2

Perícias: Atuação 2, Sinceridade 3, Kenjutsu 1, Veneno 2, Furtividade 2, Prestidigitação 2

Honra: 3,0
Glória: 2
Escola: Butei (Ator) Shosuro 2
Armas: Han-kyu com 20 flechas, daisho
Vantagens: Rápido

Shosuro Hodei

Terra: 3
Água: 1
Força: 3
Fogo: 2
Ar: 2
Reflexos: 3
Vácuo: 2

Perícias: Atuação 1, Conhecimento: Terras Sombrias 1, Sinceridade 1, Atléticos 2, Defesa 2, Iaijutsu 1, Kenjutsu 2, Venenos 1, Furtividade 1, Falsificação 1, Abrir Trancas 1

Honra: 4
Glória: 2
Escola: Butei (Ator) Shosuro 2
Armas: Daisho
Vantagens: Força da Terra
Desvantagens: Mente Fraca

"Não vão nem feri-la. Tolos." Ele rosna de novo, apontando para o velho. "Vocês acreditam que ele tem a minha idade?" Hodei se vira para vocês, e sorri. "Ele está envelhecendo desde o pôr do sol. Desde que chamou aquela… Coisa."

"Vocês querem saber do Oni?" Eu estava aqui quando ele invocou aquele círculo. Logo depois de três homens virem visitá-lo esta tarde." Hodei estremece, "O que importa é que ele deu seu nome àquilo. Vocês sabem o que ele faz a você?"

Depois de uma pausa, Hodei continua. "Alguns dias atrás — três, talvez quatro — uns homens nossos atacaram uma caravana. O que trouxeram era riqueza. Dinheiro, sedas e algumas caixas de coisas para o festival. Fantasias, a maioria, e máscaras. Máscaras realmente caras. Então meu chefe, Chizaro," ele aponta o homem balbuciando no círculo, "vendeu as coisas para três de seus melhores compradores: Um Garça, um Unicórnio e um Caranguejo."

"Aí hoje, uns homens vieram visitar Chizaro. Disseram que sabiam sobre a caravana. Eles queriam as máscaras. Só uma caixa. Uma caixa *específica*. Em dez caixas de máscaras de porcelana, eles queriam só uma. Nada mais. Não sei porque, mas eles eram sérios quanto a isso. Quando dissemos que não as tínhamos, eles se fecharam aqui com Chizaro e ficaram um longo tempo. Eles pareciam caras normais — um deles era muito grande, não musculoso, só pesado." Ele cospe no chão, e continua, "Então eu vi seus pulsos. Um deles tinha uma grande lua preta, marcada bem aqui." Hodei levanta seu braço e aponta para seu pulso interno.

"Cultistas da Lua — adoradores de Lorde Lua. Não mexa com eles. As coisas ficam feias rápido, quando se lida com o tipo de gente que quer apagar o próprio Sol." Hodei olha em volta incomodado.

"Chizaro disse que eles iam matá-lo. Ele tinha que recuperar as máscaras, e logo. Mas não havia como fazê-lo. Não em uma noite."

"Foi então que ele usou o feitiço…"

Hotei não lembra nada de marcante sobre os três homens que falaram com Chizaro. Eles vestiam marrom e pareciam cidadãos comuns, todos gordos e pesados. Ele não sabe que o Oni foi invocado para encontrar as máscaras, e que o feitiço terminará ao amanhecer, quando o Oni ganhará o nome de Chizaro permanentemente, e se o fizer…

"… Então esta cidade arderá em chamas, e todas as pessoas dentro de Ryoko Owari não vão passar de comida para as Terras Sombrias. Um Oni não pode fazer isso, não, mas um Oni com um nome," Hodei bufa. "um Lorde Oni, solto em Ryoko Owari. Então vocês ouvirão mil gritos, homenzinhos, e alguns deles… Serão seus." Ele vira para vocês, e sua face está pálida e sem esperança. "Matem-no, samurais, agora, enquanto ainda podem. Matem-no, ou todos nós morremos."

Chizaro não se move, e continuará balbuciando. Se perguntarem o seu nome ele dirá. "Não consigo me lembrar. Meu nome… Meu nome? Meu nome é… Tão simples…" Uma série de sussurros, e "Não tenho um nome… Ou tenho?" As velas apagarão ao amanhecer, e o Oni terá o nome de Chizaro permanentemente. Shosuro Chizaro não é um shugenja, sua vontade não é especialmente forte, e o feitiço que invocou é uma versão barata de um ritual de invocação de Oni adequado. A menos que os personagens possam destruir o Oni antes das velas apagarem, ele tomará o controle, destruirá Chizaro de maneira horrível e sangrenta e emergirá, livre e poderoso para espalhar destruição na Cidade das Mentiras.

Os irmãos Escorpiões sabem que as máscaras foram roubadas de uma caravana comum, viajando de terras do Leão. Eles também sabem que as máscaras foram vendidas para três compradores: Doji Juzo, Shinjo Sanefusa, e um mercador chamado Sussurro, que tem uma loja no centro da cidade (localização 8).

9:00: Um Amigo Tatuado

Nas docas fora do depósito Escorpião (localização 7), espera o estranho homem tatuado que estava na mansão Garça. Quando o grupo deixa o depósito, ele ficará na luz e deixará que se aproximem dele. Enquanto o fazem, ele

Novas Habilidades

(NT: As mecânicas listadas nesta caixa já existem no livro básico da 4ª edição. Com exceção da Escola de Butei Shosuro.)

Togashi Ikyoto

TERRA: 2
ÁGUA: 2
Força: 3
FOGO: 2
AR: 2
VÁCUO: 3

Perícias: Shintao 3, Jiujutsu 3, Meditação 2, Etiqueta 2, Defesa 2

Honra: 7,0
Glória: 2,8
Escola: Tatuado Togashi 2

Tatuagens: Macaco e Morcego

Togashi Ikyoto está numa busca pessoal pela iluminação. Ele é, por si, o ideal Togashi. Mas seus demônios interiores o assombram, e ele se retira da sociedade mesmo enquanto anseia desesperadamente por ela. Ele abandonou as amenidades comuns e recusa ofertas de gentileza, mas ele ainda tem coração, ou uma alma.

caminhará para trás, observando-os, até que tenham chegado ao fim da doca, sorrindo astutamente.

> À medida que se aproximam, o estranho homem tatuado sorri para vocês. Ele sussurra suavemente, mas a voz é carregada pela água. "Como diz o Tao: Quando o trabalho está feito, aguarde, aguarde, espere. Esperem, meus amigos, e conversaremos. Paciência atrai conhecimento."

Desafio

Basicamente, Togashi Ikyoto está dizendo aos jogadores para se afastarem. Ele apontará para eles enquanto fala e fará gestos indicando que ele quer que fiquem longe. Se os jogadores não pararem, ele agirá como se fosse mergulhar na água, e repetirá seu sussurro de novo, mais incisivamente. Se os jogadores pararem, ele sorrirá e assentirá. Se aproximarem-se ameaçadoramente, ou chegarem perto demais, Ikyoto mergulhará na água, e sumirá.

> "Agora lhes direi o que desejam, se desejarem. Nada é o que parece, vocês sabem. Nada mesmo." O estranho homem aponta para seu peito e diz, "Ikyoto."

O *ise zumi* (pelo que ele obviamente parece ser) está vestido em trajes negros e calças largas, sem armas ou outros itens. Ele fica a um metro e meio, mas seu andar implica força e destreza. Em seus braços, peito e ombros, vocês vêm estranhas e retorcidas tatuagens entrelaçadas com figuras de um morcego e um macaco.

> Ikyoto sorri para vocês e se põe em um dos grossos pilares dos lados das docas, mantendo seu equilíbrio facilmente. Enquanto fala, sua mão se move pelo ar em intrincados padrões e seu sorriso nunca diminui. "Sei o que procuram. Um vidente não pode dizer sua própria fortuna. Mas sei a de vocês. Vocês querem a espada… A espada nova de Sussurro. A Lâmina dos Segredos."

Foco

Togashi Ikyoto não é um ladrão, mas suas tatuagens fazem dele o infiltrador perfeito. Ikyoto devia um favor a Sussurro, o Caranguejo que comprou as máscaras de Shosuro Chizaro. Para pagar a dívida, ele tinha que roubar a espada de Daidoji Anitano e dá-la a Sussurro. Agora que ele entregou a espada sua dívida está paga. Ikyoto não é burro; ele sabe que algo maior está acontecendo na cidade.

Ikyoto seguiu os jogadores até este local. Ele não sabe nada sobre o Escorpião ou as máscaras, simplesmente que Sussurro precisa da espada para se defender do Oni. O tatuado não está disposto a arriscar sua vida por Sussurro, mas quer que seus amigos sobrevivam. Ele acredita que os Magistrados possam ajudar seu amigo, e assim, ele os encontrou aqui e divulgará informação sobre a localização da espada e sua história e poderes.

Porém, como muitos outros *ise zumi*, Ikyoto fala em enigmas ao invés de dizer o que quer dizer. Ele acredita que se os jogadores são estúpidos demais para entenderem, eles não terão chance alguma contra o Oni.

Sinta-se livre para usar citações para os jogadores, mas tenha certeza de que eles recebam informações críticas. Se seus jogadores não estão entendendo, ou se acharem que está sendo muito sutil para seu estilo de jogo, sinta-se livre para falar por si só. Afinal, Ikyoto está tentando ajudar.

Saque

A informação que Ikyoto está tentando passar aos jogadores pode ser resumida: O Oni está caçando Sussurro, e Sussurro percebeu. Sussurro tem a espada Garça. A espada é mágica, e tem poderes assim como maldições.

Togashi Ikyoto não sabe exatamente o que a espada faz, mas sabe que é perigosa e pode

matar o Oni. Ele também sabe que Sussurro está num grande problema, e se preocupa com seu amigo. Ele encorajará os jogadores a irem à loja de Sussurro, e lhes dirá a localização.

9:30: O Segredo do Mercador

Quase ao fim da Hora do Cão, a rua está cheia de pessoas levando seus filhos ao Templo do Sol e carregando tochas pelas ruas. Os personagens podem passar por um pequeno oratório, onde as pessoas estão rezando aos seus ancestrais, esperando que olhem em favor de seus descendentes.

A loja de Sussurro é um repulsivo porão no centro de Ryoko Owari, próximo ao distrito armadureiro, na Avenida Fio do Monge com a Rua do Monge (localização 8). A loja é suja, comparada às próximas, e sua porta de papel pende levemente entreaberta.

Vocês encontram a loja, anunciada pela placa de madeira "Antiguidades de Sussurro, Artefatos e Especialidades". Deve ser esse o lugar. Quando se chegam à porta, vocês vêm uma fraca luz lá dentro, e ouvem arranhados, estalos e o repentino barulho de "Bang!" de uma mesa sendo arremessada. Algo chegou aqui antes de vocês… E não parece ser humano.

Dentro da loja de Sussurro, as coisas estão no caos. A loja é uma edificação pequena, de sala única, de madeira e paredes de papel de arroz, e várias mesas baixas, estantes e itens dispostos no chão. Onis Menores estão espalhados por todo o lugar revirando tudo.

O Que Ikyoto Diz	O Que Ikyoto Quer Dizer
1. A pergunta mais simples é a mais difícil de fazer.	1. Faça outra pergunta.
2. Nem toda flor gera fruto.	2. Você está errado.
3. O preço da grandeza é pago pelos grandes: mas todos nós colhemos o benefício	3. É perigoso, mas vale o risco.
4. Um nome é o poder de se tornar algo que você não é.	4. O nome deixa o Oni poderoso.
5. Um nevoeiro na manhã esconde o amanhecer. Um nevoeiro à noite não é nada — como pode esconder o que não se pode ver?	5. É melhor chegar à ilha com atenção e por meios escondidos.
6. Enquanto esperam, seu inimigo pratica.	6. Vocês não têm muito tempo.
7. A espada? Ah, a Lâmina dos Segredos… Se puderem suportar seu fardo, podem encontrar sua força.	7. Usar a espada tem desvantagens (vide descrição, páginas 32-33).
8. Se um homem está em apuros, ele está pronto para ser um aliado.	8. Sussurro precisa de sua ajuda.
9. Com coragem, ganhe vitória. Com sangue, ganhe paz. Com morte, ganhe vida.	9. A espada é perigosa, mas é a única maneira de derrotar o Oni.

Máscaras de Porcelana

Apesar de todo shugenja já ter ouvido falar de Máscaras de Porcelana mágicas, poucos não versados nos caminhos da *maho* já viram uma. A máscara encontrada debaixo do tapete de Sussurro é uma autêntica Máscara de Porcelana, capaz de levantar os mortos.

Quando tal máscara é colocada na face de um corpo morto, o corpo se anima com uma presença vagamente consciente. Enquanto a máscara permanecer ligada ao corpo, o zumbi continuará a seguir os comandos falados de seu mestre, lutando cegamente e obedecendo a mais perigosa ordem sem pensar.

A máscara encontrada no tapete irradia maho, é sempre quente ao toque. Se colocada na face de um ser vivo, esta pessoa será forçada a fazer uma rolagem de Terra NA 15 ou ficar paralisada até a máscara ser removida. É claro, qualquer um que carregue o item certamente será acusado de ser um *maho-tsukai*, e é mais suscetível a Mácula das Terras Sombrias (ganha 1 ponto de Mácula por mês).

Assim que abrem a porta, a causa da perturbação e barulho é óbvia: cinco onis pequenos estão revirando o lugar (mesma cortesia que na casa Garça). Mesas estão viradas, o caixa está no chão, e pelo menos três kokus em dinheiro estão no chão. Um dos pequenos monstros salta de uma estante alta em cima de outro. Isso causa sibilos e cusparadas raivosas dos outros no chão, que estão rasgando o que parece ser um saco de quinquilharias. O último Oni arrasta uma máscara lascada de porcelana de um tapete brilhantemente tecido, e grita empolgado para os outros.

Enquanto os Onis o olham, um vê vocês na entrada e grita um aviso.

Os Onis Menores lutam até a morte. A única exceção é o Oni com a máscara quebrada, que tentará saltar pelos jogadores e sair para a rua, carregando a máscara de porcelana com ele. Se conseguir escapar, ele carregará a máscara de volta ao depósito Escorpião.

Se os jogadores procurarem na loja, eles encontrarão: "orelhas de Oni" falsas; pinturas; vários kimonos; três kokus em moedas pequenas do caixa. Há várias outras cosias nesta loja, indo do esotérico ao bizarro — tudo sucata.

Embaixo do tapete, os jogadores encontrarão um fundo falso. Um pequeno espaço abaixo do fundo contém um caixa de ferro com quase vinte kokus (uma fortuna!), assim como dois grupos de manuscritos, um contendo os registros de Sussurro e outro detalhando suas pequenas atividades. Há espaço entre a caixa e as folhas para ocultar a máscara de porcelana que o Oni estava carregando.

Sussurro é um fanático sobre seu diário, anotando todo dia sem falta por todo o ano. No diário, Sussurro faz menção de uma jovem geisha chamada Suruko. Suruko trabalha na Casa dos Lírios de Água, na Ilha Gota de Lágrima, e é uma estimada amiga assim como sua geisha favorita. Ele fala bem dela e parece apaixonado por ela. Em seu último registro, ele escreve apressadamente:

Não há tempo a perder, devo me apressar. O tempo passa, e o Oni estará aqui a qualquer minuto para me matar. Ouvi de suas destruições pela cidade, e o único que resta sou eu. Ikyoto trouxe a espada — minha última esperança! — e agora encaro meu destino negro. Suruko, Suruko, tenho que te ver, só mais uma vez, antes de eu morrer…

A máscara que o Oni Menor está carregando irradia magia *maho* a um grau tão forte que qualquer shugenja com Conhecimento: Maho será capaz de discernir que algo "não está certo" na máscara. Espíritos invocados por Invocar ou Comunicar se recusarão a tocar a máscara, proclamando que ela é "parcialmente viva" e que é maligna. A máscara é definitivamente mágica (vide barra lateral).

Ilha Gota de Lágrima é o local do Quadrante Licenciado — a área onde casas de geishas e outros prazeres esperam os que têm a riqueza para pagar tais luxos. É um lugar para samurais expressarem *ninjo*, emoções e desejos humanos.

Nesta delicada ilha estão várias famosas casas de geishas: a Casa da Estrela da Manhã, a Casa das Histórias Estrangeiras e a Casa dos Lírios da Água, para citar algumas. A Casa dos Lírios da Água (local 9) é um estabelecimento bem recente, tendo estado ativo há quarenta anos. Isso faz com que as geishas de outras casas discriminem os Lírios de Água, chamando-as de "irmãs caçulas". Além disso, elas têm grande prazer em implicar que os clientes dos Lírios da Água são de baixa classe, pobres ou estúpidos.

Desafio

É bem sabido em Ryoko Owari que visitantes à Ilha Gota de Lágrima devem deixar suas armas em Espadas Polidas, o "portal" para o quadrante licenciado. Se os personagens desejem levar armas consigo (em preparação a um eminente ataque de Oni), eles devem encontrar outro meio de entrar na ilha. Jogadores devem ser lembrados desta circunstância enquanto se aproximam da ilha.

Há vários meios de se esgueirar na Ilha Gota de Lágrima, todos ilegais. Balsas levam visitantes em sigilo, personagens podem escolher tentar a sorte nadando contra a corrente do rio, ou podem subornar um pescador para

Ilha Gota de Lágrima

O meio mais popular de se esgueirar pela Ilha Gota de Lágrima são: balsas; nadar contra a corrente do rio; subornar um pescador, tentando entrar clandestinamente dentro de uma carga.

Os jogadores devem explicar o plano ao Mestre, que pode decidir se ele requer algumas simples rolagens de perícia (se esconder na carga) ou uma extensa seção de interpretação (convencer um pescador a escondê-los.

Assim que os personagens passarem pelo rio, eles podem ter que escalar. Há também grandes escarpas, cercas e outras barricadas para dissuadir a entrada ilegal.

Em todo caso, deve ser um desafio encontrar outro caminho para Ilha Gota de Lágrima. Portal é muito cuidadoso para eliminar toda ameaça potencial à 'sua' ilha, e a Guarda Trovão apóia suas tentativas de manter a ilha livre de armas.

tentar levá-los disfarçados de carga, descarregando-os na doca de carga ao invés da doca principal. Em todo caso, deixe seus jogadores decidirem como desejam ter acesso à ilha.

Se os personagens pegarem o caminho público, eles passarão por Espadas Polidas. Espadas Polidas é a entrada pública, onde Portal (o guardião da casa) os saudará e polidamente pedirá por suas armas.

A balsa gentilmente aporta num longo e bem cuidado cais de madeira, que leva à entrada de um imponente edifício. Dos dois lados das docas, três samurais corpulentos esperam para ajudar o barqueiro, e lhes escoltam ao prédio.

Lá dentro, vocês são saudados por Portal, o guardião de Espadas Polidas. "Bem-vindos, amigos!" Ele sorri uma reverência educada. Ele é um homem tremendamente grande, com músculos saltados e um intenso brilho nos olhos. "Estou certo de que estão cansados de sua jornada pelo rio. Bem-vindos, nesta noite do Festival Bon, ao mais belo lugar de Ryoko Owari! Por favor, permita-me cuidar de suas armas, para que possam ser brilhantemente polidas em nome de seus ancestrais."

Se os personagens deixarem suas armas para trás (todas as suas armas, incluindo manuscritos de feitiços — Portal é muito minucioso), elas serão bem cuidadas e guardas, e devolvidas com felicidade aos personagens no caminho de volta. Portal é astuto, sabe que o perigo de feitiços é igual ao das espadas, e não deixa passar muita coisa.

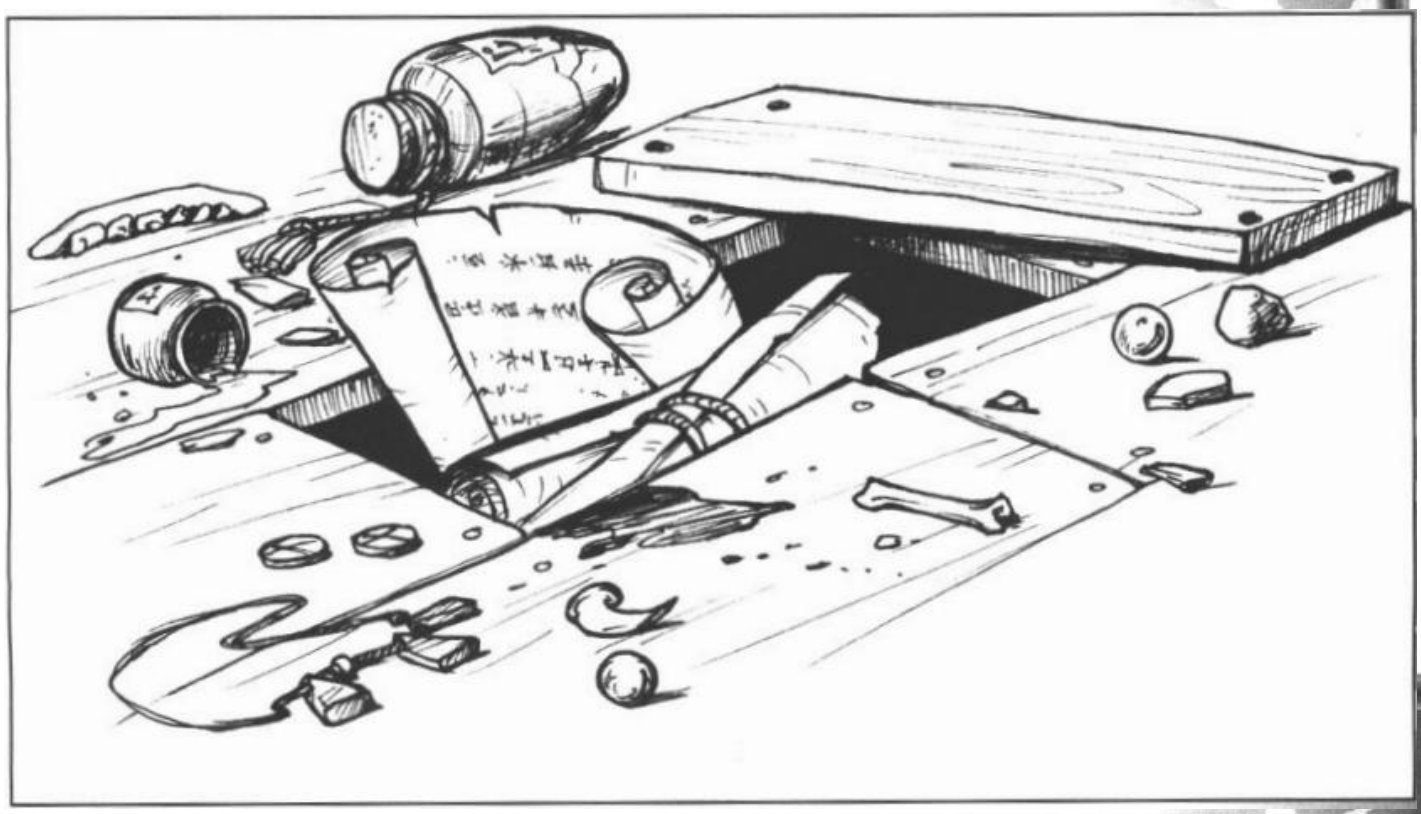
Se os personagens entrarem escondidos na ilha, eles terão que passar pela doca de cargas bem próxima a Espadas Polidas. Eles podem estar molhados, ou sujos por se esconderem na carga, e devem tomar cuidados para não serem vistos pelos muitos Guardas Trovão que perambulam pela ilha. Eles precisam esconder suas armas com cuidado, pois se forem vistos com aço ou o fardo de óbvios manuscritos de feitiços, a Guarda Trovão certamente será chamada para investigar.

Se os personagens forem atentos, em todo caso, eles notarão que estão sendo seguidos por outro Oni Menor, que parece estar vigiando suas ações. Se o notarem, ele gritará em terror, e fugirá se os jogadores tentarem atacá-lo.

Estatísticas de Portal

TERRA: 3
ÁGUA: 2
Força: 4
FOGO: 3
AR: 2
VÁCUO: 4

Honra: 6
Glória: 3
Escola: Bushi Akodo 3
Armas: Katana (3k2)



10:45: Casa dos Lírios de Água

A Casa dos Lírios de Água (localização 9) fica à beira d'água, no centro da Ilha Gota de Lágrima, em frente à Casa das Histórias Estrangeiras. Ela é limpa e polida, com piso de madeira nobre e belas esculturas nos pilares que suportam o teto. Os enfeites do festival lotam as ruas, e fogos explodem no céu. Os sons da celebração são carregados claramente da cidade pela água, e barcos iluminados com lanternas coloridas povoam as duas margens. Pessoas andam pelas ruas, usando máscaras de porcelana, seda e papel. Uma mulher vestida de fantasma se aproxima do grupo enquanto caminham para a Casa dos Lírios de Água, pedindo moedas em nome de seus ancestrais. Qualquer personagem que dê uma moeda à mulher receberá uma re-rolagem gratuita (à escolha do Mestre) durante a próxima luta. Não diga isso aos personagens, simplesmente diga-lhes para repetirem a rolagem falha com um sorriso enigmático. Seus ancestrais estão olhando!

Ao entrarem na Casa dos Lírios de Água, uma rechonchuda Oka-san, com os mantos estampados com lírios, virá saudá-los "Boa noite, honoráveis visitantes. Sou Bashiko, a dona desta orgulhosa casa. Ah, que hóspedes honoráveis. Por favor, entrem. Gostariam de *sakê*? Talvez alguma anfitriã para servi-los nesta noite de festival?" Ela sorri calidamente, e seus olhos piscam.

Ela os conduz pelas portas deslizantes a uma grande sala comunal. Uma dama está tocando um biwa e sua voz ecoa harmonicamente pelos corredores da larga casa. Enquanto isso há vários homens e mulheres na câmara externa, todos conversando calmamente ou ouvindo a cantora. Não há sinal de Sussurro.

Se os personagens pressionarem a Oka-san, ela polidamente repelirá quaisquer perguntas sobre seus hóspedes ou *geishas*. Ela lhes dirá que Suruko está ocupada esta noite com um importante hóspede, e que podem ser facilmente servidos por outra geisha. Porém, se disserem a Bashiko que são Magistrados em negócios oficiais, a face dela caíra, e todo charme sairá de seus olhos. Ela insistirá que sua casa está em boa condição, e em dia em suas taxas.

Assim que os jogadores a fizerem entender que só querem ver Sussurro, ela os levará a uma sala decorada com madeira cor de cobre. Lá dentro, eles verão Sussurro e uma geisha com *sakê* intocado numa mesa próxima.

Desafio

A meio caminho da Hora do Javali, os personagens entram na sala. Ao o fazerem, Sussurro se levantará. Assim que lhes disserem que são Magistrados (ou pelo menos, Oruku é), ele cairá nas almofadas de novo, e parecerá abalado. Enquanto os

A Lâmina dos Segredos

A única arma em Ryoko Owari que pode ferir significativamente Oni no Chizaro é a Lâmina dos Segredos. A espada tem uma lâmina estranhamente serrilhada, e brilha na presença de Mácula das Terras Sombrias. Lendas dizem que a espada foi forjada num lugar em que as Fortunas caminham, e que está em Rokugan para lembrar as pessoas dos caminhos antigos e repartir conhecimento quando estão prontas para aprender.

Mas o título da espada tem outro significado, pois também dizem que quem procura segredos deve sofrer pelo conhecimento. Neste caso, embora a espada seja unicamente equipada para matar o Oni, é sabido aos personagens dos jogadores que devem proceder com cuidado (qualquer um versado em artefatos, *nemuranais*, ou *tsangusuri* deve saber).

personagens se apresentam, Suruko olhará para Sussurro com afeto. Se os Magistrados começarem a levar Sussurro para fora sem interrogá-lo, ela implorará para que lhes conte a sua história. Então, depois de um momento, ele dirá o seguinte:

"Tudo começou noite passada. Com o festival chegando, estava preparando minha loja — comprando itens que trariam lucro. Sou um mercador, apenas um mercador." Ele suspira nervosamente. "Segui os Garças ao distrito dos depósitos. Sabia que eles tinham contatos, e queria entrar no acordo. Só queria fazer um pouco mais de kokus, para…" Sua voz cessa, e ele olha para Suruko por um momento.

"Eu ia comprar o contrato dela," Ele desvia o olhar para o chão. "As máscaras que os Escorpiões me venderam pareciam de tremenda qualidade — eles não sabiam o que tinham! Eu ia fazer uma fortuna. E fiz. Mas então, o Oni veio."

"Ouvi a respeito quando ele atacou Doji Juzo. Pensei que era coincidência. Mas então os Unicórnios, e o depósito de Sanefusa… Agora sou o único restante. O único que comprou essas máscaras malditas. Vocês as viram? Valem dez vezes o preço que paguei por elas. Dez vezes, e eu só tinha três quando as vendi de novo… Mas vocês sabem como Caranguejos podem barganhar."

"Sei pouco sobre Onis, dos meus dias nas terras Hida, e sabia que a espada que Daidoji Anitano trouxera das Terras Sombrias era encantada. Ela pode ser a única coisa na cidade que pode matar o Oni."

Foco

Sussurro contrabandeou a Espada Garça pelo rio, até a ilha, colocando-a numa balsa sem ser vista. Embora Suruko saiba que a espada está aqui, nem a Oka-san nem a Guarda Trovão sabem sobre a arma ilegal.

Neste ponto, ele pegará a espada escondida de debaixo dos travesseiros, e a oferecerá aos jogadores com um olhar resignado em sua face. Ao fazê-lo, haverá um terrível ruído de explosão das salas afastadas da casa de geishas, seguido por gritos e o brilho tremulamente de chamas se espalhando rapidamente. Rugidos de raiva e alegria indicam que Oni no Chizaro chegou, e está procurando a casa de geishas por Sussurro.

Sussurro ficará petrificado, a espada pende limpamente em sua mão, e a outra buscando por Suruko. "Pelas Fortunas…" Ele sussurra, e a espada em sua mão começa a brilha com uma leve luz azul. Mesmo através de sua *saya*, o brilho da espada pode ser claramente visto. É óbvio que Sussurro nunca usou uma espada na vida, muito menos lutou com um oponente tão devastador quanto o Oni.

Neste momento, os personagens têm a escolha: fugirem e deixar Sussurro enfrentar o Oni por si só, ou defenderem-no. Se escolherem fugir o Oni não os perseguirá pela casa, mas ainda precisarão correr pelas chamas e devastação. Se aproximarem-se do Oni, eles serão atacados a esmo enquanto Oni no Chizaro procura pela casa.

Não há "entradas dos fundos" para a casa de geishas: Sussurro terá que enfrentar o Oni ou morrer no incêndio. Os personagens só têm poucos segundos antes do Oni atravessar as finas paredes de papel. Se desejarem tirar a espada Garça de Sussurro, ele não resistirá.

Saque

Esta é a luta de verdade, até o fim, com Oni no Chizaro. O Oni sabe que Sussurro é a última pessoa que deve encontrar, e se os jogadores trouxeram a máscara de porcelana com eles para a casa de geishas, ele pode "farejar" um dos objetos que foi invocado para recuperar.

Como mencionado nas barras laterais, o Oni no Chizaro só sofre ¼ de dano de armas comuns, e tem outras defesas também. Ele escolherá alvos nesta ordem: Sussurro, o jogador com a Máscara de Porcelana e o jogador com a espada. O Oni facilmente matará Sussurro nas primeiras rodadas de combate. Um cliente da pousada chegará durante a luta, e ajudará os jogadores a matarem o Oni, se possível:

Um homem irrompe pela porta rasgada atrás do gigantesco oni. Com um grito *kiai*, ele investe com as mãos nuas. O homem se veste em simples, pretos e cinzas mantos de seda, mas usa o mon do Caranguejo.

Após o Oni matar Sussurro, ele tentará matar o personagem com a máscara. Se possível, ele tomará a máscara de porcelana e fugirá para o esconderijo Escorpião. O homem que investiu pela porta é um PnJ importante, e viverá até o fim da luta. Se o Oni for morto, ele se desintegrará numa poça de lodo preto no piso da casa de geishas em chamas com um tremendo urro de fúria.

A Lâmina dos Segredos (Continuação)

Eles pensarão que o NA é maior do que realmente é, e podem se surpreender quando perceberam que uma rolagem de ataque menor acerta. O dano de ataques com Aumentos são calculados com um dado extra por Aumento (rolado e mantido).

Então (também secretamente), anote que um de seus Pontos de Vácuo foi gasto. Um Ponto de Vácuo adicional será gasto a cada Aumento. Quando o PdJ esgotar seus Pontos de Vácuo, ele começará a perder Pontos de Anel de Terra. Não mencione isto até ele tentar usar seu Vácuo, ou até começar a perder Terra.

Esses efeitos ficam progressivamente piores, até Terra 0, o PdJ cai num estado de coma por 36 – (Terra x 4) horas. Assim, seus Níveis de Vácuo e Terra serão 1 a menos do que eram permanentemente, e ele será infestado com sonhos de reinos e verdades que não deveriam ser conhecidos. Sinta-se livre para acrescentar quaisquer outros efeitos vis que desejar. Ele mereceu…

11:00: Um Amigo em Necessidade

Após a luta, a Guarda Trovão entrará na Casa dos Lírios de Água, lutando contra as chamas. O estranho, Meishozo Nisei, ajudará o grupo a tirar seus feridos do edifício em chamas, arriscando sua vida (se necessário) para salvá-los. Nisei é forte e confiante — e leva a sério seu trabalho de Caçador de Bruxas. porém, ele tem intelecto seco e mente rápida, e ama usar obstáculos para alcançar seus objetivos. Ele é um homem de aparência simples, com cabelo curto amarrado num coque de samurai e roupas simples.

Quando saem da Casa dos Lírios de Água, as chamas saltam pelo telhado do prédio, o estranho sorri. "Meu nome é Meishozo Nisei. Sou um Caçador de Bruxas, treinei com os Kuni. Encontrei rastros da besta no distrito dos depósitos, e vim atrás dela desde lá."

Assim que os jogadores disserem a Nisei sobre as máscaras, ou mostrarem a ele a lascada, ele dirá:

"*Maho*," diz Nisei, olhando a máscara. Ele olha em volta, percebendo que o caos causado pelo Oni está atraindo uma multidão. "Conhecem um lugar onde podemos discutir o assunto em particular?"

Em particular, Nisei continua:

"Uma caravana foi roubada nas montanhas não muito longe da cidade, onde um culto de adoradores da Lua se disfarçando de trupe de atores foi encontrado. Pensamos termo matado todos os cultistas, mas então descobrimos a caravana. Antes que eu chegasse, ela foi invadida, e todos os conteúdos roubados."

"Parece que os cultistas eram uma ameaça maior do que pareciam. Eles estavam produzindo itens maho — máscaras de porcelana — para serem enviadas para alguém em Ryoko Owari."

"Segui o rastro dos itens roubados até Ryoko Owari, mas não fui o único. Parece que alguns membros do Culto da Lua daqui descobriram sobre as máscaras também. Três homens, um gordo, e todos vestidos em kimonos cinza e marrom sem *mons*."

"Não sei o que o Culto da Lua quer com as máscaras, mas posso imaginar. Se estiver certo, esta cidade pode estar com problemas sérios."

Nisei pode contar aos jogadores alguns perigos das máscaras de porcelana. Ele sabe que elas podem ser usadas para criarem zumbis e outros servos mortos-vivos para servirem ao Deus Sem Nome. Os zumbis lutarão por quem os invocar, e podem espalhar praga, Mácula e outras pestes.

Meishozo Nisei diz que as máscaras devem ser encontradas: quem sabe que tipo de problema elas podem causar? Ele pede para ir com o grupo em sua investigação, e usará suas perícias de investigação e seu Conhecimento: Maho para ajudá-los na procura pelas máscaras.

O Culto da Lua

A veneração a Lorde Lua é um culto incomum em Rokugan, mas bem antigo. De tempos em tempos, um grupo de 'Cultistas da Lua' surge, dizendo quererem "libertar Rokugan" da tirania da Deusa Sol. O Culto da Lua raramente é o mesmo de um lugar para outro, e variam muito em idéias sobre como Lorde Lua deve ser cultuado. Alguns tentam resistência pacífica, outros usam sacrifício e *maho*.

Em Ryoko Owari, o Culto da Lua surge da insatisfação com o clero da cidade. O-*sama*, o líder, organizou o grupo outrora inútil numa organização paramilitar, e está determinado a se tornar o mais famoso usuário de *maho* depois do próprio Iuchiban.

Muitos membros do Culto são mais poderosos e talentosos do que Orinomo, mas aceitam sua liderança porque é um orador talentoso e figura persuasiva. Ele também é abençoado com um carisma interno que outros naturalmente acham difícil de ignorar.

11-2:00: Segredos e Ameaças

Há muitos mercadores Caranguejo em Ryoko Owari, mas os únicos que sabem lidar com itens roubados ou mercado negro são conhecidos por Oruku. Sussurro menciona na Casa dos Lírios que vendeu as máscaras a um Caranguejo:

> Oruku pausa pensativa. "Hida Muchi, Kuni Ryo, Yasuki Nobuko e Kaiu Shinya." Diz Oruku, pensativamente. "Todos eles têm recebido cargas provindas de itens roubados este ano, e não creio que qualquer um deles tenha o intelecto de reconhecer *maho* pelo olhar. Eu começaria com qualquer um desses quatro."

Oruku pode dar aos jogadores os endereços dos Caranguejos, mas não os acompanhará em sua missão. Exceto que o Oni ainda esteja vivo, Doji Oruku insistirá para que tenha permissão de devolver a espada Garça para Doji Tsumetsu (o *hatamoto*). Enquanto ele se vai, Nisei e os jogadores podem interrogar os mercadores Caranguejo na ordem que quiserem. Todos os mercadores Caranguejo estão a uma curta caminhada da localização 10 no mapa do Mestre.

Hida Muchi

> "Que é que houve, garoto? O Escorpião comeu tua língua?" O imenso Caranguejo que atende sua própria porta grunge para vocês. Ele é imenso, seus grossos braços e peito largo dizem que há muito músculo debaixo da gordura.

Muchi é o esteriótipo Caranguejo: grande, inculto, sujo e fala alto. Qualquer Escorpião no grupo será encarado com suspeita e mal tratado, e qualquer Caranguejo no grupo terá tapinhas nas costas e tratado com *sakê* aquecido. Muchi é ranzinza, arrogante e odeia Escorpiões.

Faz pouco tempo a filha de Muchi se casou com um bushi Escorpião de Ryoko Owari. O Escorpião foi flagrado num acordo escuso, e foi forçado a cometer *seppuku* — junto com sua esposa e seu filho de dois anos. Muchi culpa o Escorpião pela morte de sua filha e neto.

Hida Muchi faria qualquer coisa para destruir o Escorpião, incluindo o uso de *maho*. É uma obsessão, e o Caranguejo recorreria a qualquer coisa para ferir a família Shosuro na cidade. Os personagens notarão que ele se encaixa na descrição de um dos três Cultistas da Lua que visitaram Chizaro.

Se perguntado sobre os outros Caranguejos, Muchi dirá:

> "Eu não sei nada de maho — este não é meu trabalho. Sou mercador, não um shugenja." Muchi bufa, e sorve outro gole de sakê. "Você quer alguém que saiba mais do que eu, vá perguntar a Shinya-san. O Kaiu sabe mais do que diz, e ele tem agido estranho ultimamente. Parece estar indo embora com muita pressa esta noite também. Acho que essas máscaras não são o tipo de coisa que fazem um homem correr por sua vida, não?"

Meishozo Nisei

TERRA: 3
ÁGUA: 3
Percepção: 4
FOGO: 3
AR: 3
VÁCUO: 3

Perícias: Atléticos 1, Defesa 2, Medicina (Herbalismo) 2, Caça 3, Investigação 4, Kenjutsu 3, Lei 2, Conhecimento: Terras Sombrias 4, Conhecimento: *Maho Tsukai* 3

Honra: 5,0
Glória: 4,5
Escola: Caçador de Bruxas Kuni 3
Armas: Daisho
Desvantagem: Segredo Sombrio

Itens Especiais: Dedo de jade.

Kaiu Shirya

Ao fim da hora do Javali (12 PM). Kaiu Shinya estará de malas prontas e deixando Ryoko Owari.

"Não posso conversar agora — minha esposa e eu estamos de saída."

É mais ou menos isso que o grupo conseguirá de Kaiu Shirya, a menos que ativamente o ameacem de alguma maneira. Ele está carregando caixas de sua loja, colocando-as num pequeno riquixá diante de sua modesta casa. Sua esposa obviamente grávida está ajudando-o a empacotar, e desvia os olhos dos Magistrados como que com medo deles. Ela não falará, e tentar conversar com ela fará Shirya pedir ao grupo para irem embora.

Shirya tem pouco a dizer, e evitará toda e qualquer pergunta. No conjunto *City of Lies*, você encontrará informações sobre Shirya e suas motivações, incluindo o fato de que o real Kaiu Shirya ter sido "usurpado" por um Oni Aranha. O homem com quem os jogadores estão falando neste momento é o Oni, e irradia Mácula das Terras Sombrias para quem puder detectá-la.

"Desculpem-me, por favor, mas minha esposa está grávida, e temos que chegar à casa da mãe dela em Yogo Shiro o mais cedo possível. Temo que será um parto difícil. A Kuni passa uma mão pelo cabelo, e seus olhos vagueiam nervosamente. "Vejam, se alguém sabe alguma coisa sobre maho, seria aquele Kuni. Ele lida com magia negra, sabe?" Shirya joga outro saco no carro e diz, "Ele sabe muito mais do que diz sobre maho, e muitos de seus clientes são conhecidos usuários de magia negra e conhecimento das Terras Sombrias. Se vocês querem encontrar suas máscaras, deixem um mercador honesto em paz e falem com o maho-tsukai."

Yasuki Nobuko

"Me desculpem," a Senhora da Casa, Yasuki Nobuki, diz, sorrindo, "Mas tenho um comprador muito importante agora. Se há algo que posso fazer por vocês brevemente, seria minha honra ajudar os Magistrados do Imperador, é claro, mas vocês vêm, estou realmente muito ocupada agora…"

Yasuki Nobuko falará bem brevemente com o grupo, porque tem um importante comprador em sua casa, um Fênix que ela dirá ser primo do daimyo Isawa. Se perguntada sobre as máscaras, ela dirá que vendeu apenas fantasias e kimonos para o festival, e que seus negócios não estão indo muito bem agora — motivo pelo qual seu comprador é tão importante. Se o grupo for rude o bastante para perguntar, ou se ela achar que estão implicando que ela possa estar vendendo as máscaras para o Fênix em sua casa, ela sugerirá sutilmente que o Fênix (Isawa Orimono) está aqui para comprar uma grande quantia de grãos e suprimentos para resistir ao inverno no castelo Isawa.

Se o Oni Viveu

Se Oni no Chizaro sobreviveu à luta na casa dos Lírios de Água, então ele deve completar três objetivos: matar Sussurro; matar o jogador com a máscara; levar a máscara de volta para Shosuro Chizaro.

Infelizmente, este não é o fim da servidão do Oni. Sua barganha com Chizaro inclui recuperar *todas* as máscaras no carregamento, não apenas uma. As outras máscaras estão por aí, e o Oni tem até o raiar do sol para encontrá-las. Enquanto o Oni for uma ameaça, Doji Oruku concordará que o grupo precisa continuar com a Espada dos Segredos.

O Oni seguirá o rastro das máscaras aos Cultistas, e chegará ao local 13 pouco após os jogadores atacarem os Cultistas da Lua (3:30 AM). Neste ponto, a batalha se tornará uma escolha de três opções. Os cultistas da Lua tentarão erradicar os personagens infiéis, e o Oni tentará destruir os Cultistas e encontrar as máscaras.

É claro, Oni no Chizaro está começando a ficar um pouco frustrado, e suas técnicas de interrogatório não deixam a desejar…

Ela é propensa ao boato, porém, e sorrirá por baixo de seu leque e bancará a dama nobre enquanto isto funcionar. Se os jogadores não parecerem ir embora, sua abordagem mudará para a de mercadora bem disposta, e se tornará mais ofensiva.

Se perguntada sobre os outros Caranguejos:

> "Não gosto de espalhar boatos, meus amigos, mas dizem que Hida Muchi está com problemas com o Escorpião no momento. Claro que ouviram sobre a morte de sua amada filha? Uma tragédia."
>
> "Bem, ele faria qualquer coisa para prejudicar os Shosuro, sabe?" Ela sorri, sussurrando. "Se alguém está ajudando o Culto da Lua na cidade, seria Mochi. O Culto da Lua, dizem, quer destruir o Templo da Lady Sol e trazer sua maldição à cidade. Muchi faria qualquer coisa para ferir o Escorpião — e sua preciosa cidade. Não pelo fanatismo, é claro — mas por vingança."

Um PdJ Fênix no grupo pode fazer uma rolagem de Inteligência NA 15 para reconhecer o indivíduo com Nobuko. Ele é um Fênix, e seu nome é Isawa Orimono. Embora não seja um shugenja (ele se reprovou na escola de shugenjas Isawa), ele é primo do atual *daimyo* Isawa, e está na cidade conduzindo negociações menores para o Clã Fênix.

Kuni Ryo

"*Maho*? Eu? Como ousa!" O pequeno shugenja se estufa, reclinando seu cajado. "Os rumores que obviamente ouviram do Unicórnio são falsos, acusações infundadas e mentiras." Ele se vira como se voltasse para dentro e gesticula para seu aprendiz fechar a porta. "Qualquer um com o mínimo de juízo não acreditaria nos pensamentos do Unicórnio sobre magia!"

"Se têm algo mais a dizer," ele sibila, "melhor irem direto ao ponto."

O Kuni nega saber qualquer coisa sobre *maho*, mas é um blefe. Embora tente fazer os jogadores acreditarem que ele não sabe nada, ele é na verdade um *maho-tsukai* praticante. Assim que o grupo lhe contar o que estão procurando, ele perguntará como se não entendesse do que estão falando, tentando descobrir mais informações sobre a natureza e localização das máscaras.

Antes dos jogadores irem embora, ele pedirá um endereço (provavelmente a Pousada) onde pode encontrá-los, implicando que ele possa ter mais amigos que saibam mais do que ele, e ele entrará em contato com os jogadores após ter colhido informações deles. Isto, também, é uma fraude. Ryo planeja fazer seus aprendizes emboscarem o grupo após os jogadores encontrarem as máscaras, e roubarem-nas ele mesmo.

Se perguntado sobre outros Caranguejos, Ryo murmurará:

> "Maho." Bufa Ryo de novo, ainda perturbado. "Não sei, mas suspeito que tal item raro tenha um bom preço no mercado negro. Yasuki Nobuko teve problemas monetários recentemente — ofereci um algo preço pela sua loja suja, mas a mulher é muito teimosa para aceitar. Ela precisa de dinheiro para continuar na ativa, e está disposta a muito para isso. Eu tentaria com ela, se querem saber."

Kaiu Shirya

Kaiu Shirya é descrito em maiores detalhes no conjunto *City of Lies*, mas aqui está um resumo rápido de sua situação.

Shirya se aventurou nas Terras Sombrias, e foi capturado por um espírito aranha, que trocou a liberdade do Kaiu pelo seu nome. Assumindo a forma de Shirya assim como seu nome, o espírito retornou para as terras do Caranguejo e foi recebido pelo Caranguejo como um herói.

Eventualmente, o Shirya real escapou, e tem sido perseguido por Magistrados por anos, porque acreditam que *ele* é a aranha — uma mentira astuta criada pelo espírito. Agora o espírito vive em Ryoko Owari, e tem uma esposa com quem teve um filho. Embora ele não tenha contado à sua esposa que ele é um espírito aranha, ela sabe que algo em marido "não está certo", e tem medo dele.

O espírito aranha está fugindo de Ryoko Owari porque ouviu que o real Kaiu Shirya está a caminho, e está determinado a matá-lo. A aranha sabe que é muito fraca em sua forma humana para matar Shirya, então está tentando escapar.

Kuni Ryo

TERRA: 1
ÁGUA: 3
FOGO: 2
AR: 2
Atenção: 3
VÁCUO: 2

Perícias: Caligrafia (Cifra) 2, Conhecimento: Shugenja 2, Conhecimento: *Maho-tsukai* 4, Meditação 2, Shintao 1, Sinceridade 1, Bastões 1, Defesa 2, Comércio 2, Intimidação 1

Honra: 2,6
Glória: 1,5
Escola: Shugenja Kuni 2

Feitiços: *Sentir, Comunicar, Invocar, Proteção Elemental, Força de Vontade, Tetsubo de Terra, Chamas da Pureza, Reviravolta das Fortunas, Energias Simpáticas (inato)*

Desvantagens: Super-Confiante

Mácula: 2,5

Este mercador digno de pena tem tão suprema certeza de que pode manipular sua habilidade de invocação que normalmente ignora o fato de não ser tão bom assim nisso. Ele pode alterar os destinos e atributos das pessoas, mas se fosse um grande mestre não estaria em outro lugar de Rokugan, influenciando o futuro do Império? Ao invés disso, é um só um mercador, algo que ele só percebe em sua morte (o que, dada a relação dele com as reações dos PdJs pode estar bem mais próxima do que ele pensa).

2:15: Emboscada!

Após falar com os Caranguejos, o grupo deve ter alguma idéia do que pensam estar envolvido, mas não é informação o bastante para convencer alguém. Enquanto debatem e argumentam, peça aos jogadores para **rolar iniciativa**, mas deixe-os se acalmarem por enquanto e conversarem sobre os prós e contras dos motivos de cada Caranguejo ter as máscaras.

Então, de repente:

> Do telhado de um prédio próximo, uma figura aparece. Uma baixa voz entoa sílabas auspiciosas, e um clarão brilhante desce sobre vocês. Oruku grita em dor, atingido por um raio de chamas, e vocês ouvem vozes erguidas em feitiçarias no beco de um lado.

Depois, Yaraiko, no telhado, invoca o feitiço *Chamas Interiores*, os três shugenjas lutarão com o grupo. Eles têm uma vantagem tática: um está no topo do prédio, e os outros em becos estreitos dos dois lados, esperando pelo grupo se separar. Se o grupo avançar aos becos, eles poderão lutar com um de cada vez, pois o beco é muito estreito para lutar lado a lado.

Após a batalha, o aprendiz no telhado (Yaraiko) tentará fugir. Se capturada, Yaraiko se renderá e implorará misericórdia. Embora ferido, Oruku sugerirá que o grupo leve o aprendiz à prisão, para lidar com as autoridades. Na prisão, a aprendiz admitirá que foi enviada por Kuni Ryo, para seguir os jogadores e roubar as máscaras. Ryo pode ser implicado nos ataques, mas, "Ele não tem as máscaras," diz a aprendiz.

Neste momento, será a palavra da aprendiz contra a de Ryo. Ryo tem mais glória e honra, logo a palavra da aprendiz não é o suficiente para acusá-lo. Yaraiko será executada por atacar Magistrados Imperiais, mas há pouco que o sistema prisional possa fazer com Ryo.

3:00: A Prisão

O sistema prisional de Ryoko Owari é muito parecido com o do resto de Rokugan. Não é um lugar para prender as pessoas até que sejam julgadas culpadas ou inocentes: é um estágio antes da execução. Se você foi levado à prisão, você já foi considerado culpado.

A prisão fica próximo do Salão Civil de Ryoko Owari (localização 11). O Salão Civil tem três andares, limpos e impessoais. Seus altos parapeitos tremulam o *mon* do Escorpião, um lembrete de lei que realmente governa a Cidade das Mentiras.

Há dois tipos de celas na prisão: as acima do solo, e as de baixo. As primeiras são arejadas, estóicas e planas, com um simples tapete

de palha, e uma almofada. As outras são úmidas e escuras cavernas cheias ao limite da massa de *heimins*, cinqüenta por sala. É duvidoso que essas câmaras já tenham sido limpas, e cheiram a sujeira.

No térreo, da prisão estão as câmaras de tortura dos Shosuro. Limpos e arrumados, os implementos que se alinham na parede dessas grandes câmaras reluzem de uso e cuidado. A metade dianteira do andar térreo tem corredores cobertos e amáveis câmaras de madeira para os juízes ouvirem as preces dos condenados.

A caminho da prisão, os jogadores têm que passar por bêbados brigões, samurais de máscaras e fantasias e explosões de luzes nos céus. Um Dragão gigante (seis homens vestidos numa fantasia de papel machê e serpentina de um dragão de fogo) dança pelas ruas próximas a eles, indo de um lado para o outro numa dança elaborada. A multidão está lentamente indo até o Portal Dragão, onde a parada começará em torno de uma hora.

Desafio

Quando os jogadores levarem o shugenja cativo, um par de guardas corpulentos rapidamente levarão Yaraiko às celas superiores, para esperar sua sentença pela manhã. Uma vez na área da prisão:

> Enquanto os guardas levam a jovem shugenja para sua cela, um jovem magro (que vocês reconhecem como Shinjo Dokiu, o shugenja do depósito de Shinjo Sanefusa) vem correndo até vocês, curvando-se apressadamente e revirando uma pilha de manuscritos. "Oruku-san, Magistrados-sans, que maravilhosa coincidência! Estava pensando que se interessariam por um grupo de prisioneiros que trouxe há uma hora… Sei que estavam investigando o ataque ao depósito de Sanefusa, e esses homens estão falando sobre umas máscaras roubadas. Pensei que os dois pudessem estar relacionados. Vocês têm um momento?"

Aprendizes

TERRA: 2
Vontade: 3
ÁGUA: 2
FOGO: 2
AR: 2
VÁCUO: 3
Perícias: Conhecimento: Shugenja e Maho-tsukai 2, Defesa 1, Kenjutsu 2, Herbalismo 1
Honra: 2,6
Escola: Shugenja Kuni 1
Armas: Daisho
Feitiços: *Sentir, Comunicar, Benevolente Proteção de Shinsei, Proteção Elemental, Tetsubo de Terra, Bênção de Amaterasu, Chamas Interiores, Caminho à Paz Interior*
Mácula: 0,5

Esses dois homens e uma mulher são os aprendizes de Kuni Ryo. A terrível reviravolta os abateu em Ryoko Owari, onde desperdiçam "aprendizado" de um homem que quase superaram em habilidade. Mas Ryo tem sido a fonte de informações interessantes sobre as Terras Sombrias e maho, dois assuntos que esses aprendizes vêem com olhos brilhantes (e arrogantemente tola) e curiosidade, mas só prosseguirão com seu plano de roubar as máscaras dos PdJs porque querem saber mais sobre elas. Não se engane pensando que eles se arriscarão de qualquer maneira pelas máscaras. Eles não vão.

Os Ronins

TERRA: 2
ÁGUA: 3
FOGO: 2
AR: 2
Atenção: 3
VÁCUO: 2

Escola: Ronin Puro 1

Armas: Bo (2k2) ou katana (3k2), Wakizashi (2k2).

Esses homens são os ladrões de estrada que passaram o ano passado nas terras do Unicórnio. Eles só desejam evitar as autoridades e cultivar relações com os lucrativos comerciantes de Ryoko Owari. Eles só lutarão se absolutamente necessário, preferindo fugir pelos becos da cidade. Tenha em mente, porém, que eles não conhecem as ruas, e podem acabar num beco sem saída ou outro obstáculo se forem perseguidos. Eles se renderão incondicionalmente ao invés de arriscar se ferirem, listar todas as coisas que fizeram nos últimos anos lhes garantiria uma prisão de longo prazo.

Foco

Dentro da prisão, os personagens são levados a uma das formais câmaras de interrogatório forradas de madeira, onde são convidados a se sentarem e beberem *sakê* enquanto o prisioneiro é trazido para dentro. Quando os servos deslizam a porta:

> Um homem em farrapos é jogado na sala pelos guardas, e colocado de joelhos contra a vontade. Sem um palavra, ele olha para vocês, um olhar de enfado cruza sua face quando o guarda do Escorpião sacode sua espada ameaçadoramente em sua saya. O homem está vestindo mantos marrons e cinzas, a roupa normal de ronins ou casas menores que não desejam ser facilmente associadas aos seus senhores.
>
> "Não sei quem são, Magistrados, mas devem saber," começa o prisioneiro, "que não há nada que possam fazer comigo. Lorde Lua tem minha alma, e nunca me libertarei dele. Poder algum pode me libertar. Sou seu servo." Ele rosna e gargalha alto, obviamente delirante.
>
> Antes de dizerem qualquer coisa, em resposta, o prisioneiro olha para [**Mestre: Inserir nome do jogador, preferivelmente um Leão ou Garça**] nos olhos, e cospe no piso de madeira. "E mesmo que eu não tivesse entregue minha alma a Lorde Lua, não tenho que falar com escória desonrada como você." O guarda atrás dele golpeia o homem na nuca com sua saya, mas o homem xinga e berra, "[**nome do Clã**] mentirosos! Sua raça deveria ter sido comida para a fome da Lua há muito tempo, e nos salvado do problema de mantê-los vivos!"

Todos os jogadores devem fazer uma rolagem de Atenção NA 20 para notar um círculo preto marcado no antebraço intero do homem. Um jogador perceptivo se lembrará desta marca da descrição de Shosuro Hodei dos três Cultistas da Lua que visitaram o depósito do Escorpião e ameaçar Chizaro com as máscaras.

O Cultista da Lua (Hida Gyogi) está, obviamente, tentando se matar. Se suas provocações não fizerem os PdJs reagirem, ele lançará mais epítetos vis sobre a história do personagem, covardia e família. O guarda atrás de Gyogi olhará para o jogador em questão e soltará sua espada, obviamente pedindo permissão para matar o prisioneiro gritando.

Se o jogador matar Hida Gyogi, ou deixá-lo ser morto, não leia a caixa de texto de seu interrogatório. Se o jogador não o fizer, ele perde significativa face, e um ponto de Honra.

A porta que leva a esta sala ainda está aberta, e é certo que Magistrados do Escorpião passam pelos corredores, assim como guardas do Escorpião verão e ouvirão a provocação. Tenha certeza de que o personagem entenda que todos estão ouvindo e observando a honra de sua família ser contestada.

Se os jogadores matarem os Cultistas da Lua, eles não receberão informações sobre as máscaras e seu paradeiro. Eles não passarão pelo episódio "Morte de um Marcador", nem serão capazes de encontrar Isawa Orimono antes de seus zumbis atacarem o Templo da Deusa Sol. Reiterando: os cultistas são importantes.

Há dois meios de lidar com a situação. Primeiro, tortura e interrogatório, e segundo, um meio menos óbvio.

Saque Um

Se o grupo interrogar Hida Gyogi, ele continuará relutante e violento. O Escorpião sugerirá uso das câmaras de tortura das outras partes da prisão, para deixá-lo mais disposto a discutir o que sabe. Se os jogadores aceitarem a sugestão, Gyogi mentirá na tortura, oferecendo a seguinte informação falsa:

> "Foi… Idéia de Ryo. O *maho-tsukai* Kuni. Ele é perigoso. Ele quer as máscaras para si. Descobrimos as máscaras quando as trouxeram à cidade pelo Escorpião, e conseguiram comprá-las pelo mesmo mercador. Não sei quem. Ryo quer usar as máscaras num ritual para invocar um Lorde Oni para destruir Ryoko Owari. Há uma casa abandonada (local 12) ao norte do Portal do Pescador. Ele fará o ritual lá, esta noite."

Se os jogadores forem à casa (chegando lá ao meio da Hora do Touro — 3:30 AM), eles a encontrarão abandonada, e verão apenas luzes tremulantes lá dentro. Se arrombarem, eles descobrirão um grupo de três ronins, fugindo de seu senhor do Unicórnio. Os ronins não sabem nada dos problemas de Ryoko Owari, e só estão no lugar errado na hora errada. Se os jogadores os agredirem, eles lutarão para se defender, esperando fugir. Os ronins acreditam que os PdJs estão aqui para capturá-los pelos crimes menores que cometeram em terras do Unicórnio.

Saque Dois

O segundo meio de obter a informação dos Cultistas da Lua está no fetiche, o Sol de Jade, dado ao grupo por Doji Tsumetsu. Enquanto decidem o que fazer com Gyogi, os jogadores devem rolar sua Atenção. Se tiverem sucesso contra um NA 20, um jogador verá que a pequena escultura está brilhando pelo saco, manga ou bolso. Uma vez retirada, ela brilha mais intensamente, e aumentará sua luminescência à medida que se aproxima do cultista.

Hida Gyogi, o cultista, gritará enquanto a luz é trazida até ele, seus olhos se arregalam com medo. Se o Sol de Jade for colocado contra a marca de sombra do cultista, ele removerá a lavagem cerebral causada pelo Culto da Lua.

Quando você ergue a pequena estatueta de jade, o homem começa a tremer, e sua cicatriz de lua negra em seu antebraço começa a ficar marrom. De repente, como se algo controlasse suas ações, você sente a estatueta começar a puxar sua mão em direção ao homem, para sua estranha marca.

O homem grita enquanto você põe o Sol de Jade contra sua cicatriz enegrecida. Seus olhos rolam para trás, e ele se revira em dor e terror. Outro grito, e então o fetiche explode em brilhante luz do sol, que banha a sala de um cálido e tranqüilo brilho. O homem se acalma, você vê a cicatriz em seu punho começar a se curar, encolhendo e voltando à cor normal da pele do homem.

Os olhos de Gyogi repentinamente se abrem, e sua face é contorcida por medo e dor. "Oh, grandes kamis… Eu realmente fiz essas coisas horríveis?" Ele é como um homem liberto da prisão, e olha para cima com respeito e admiração. "Você me libertou. Não sinto mais a presença. Ela… Se foi."

Depois disso, Gyogi estará mais disposto a ajudar o grupo, dando-lhes toda a informação que tem e pede para cometer *seppuku* por seus crimes. Se tiver permissão de viver, ele se juntará a um monastério em remissão.

"Encontramos as máscaras quando vimos o Escorpião tentar contrabandeá-las para a cidade. Primeiro pensamos que fossem *tsangusuri* — você sabe, pequenos itens mágicos? Mas então, O-sama descobriu o que eram: Máscaras de Porcelana do Inominável, com o poder de trazer os mortos à vida, e comandar as carcaças dos mortos-vivos como um exército de zumbis!" O homem estremece. "Foi terrível O-sama… Não sei seu verdadeiro nome… ele é o líder do culto."

"Compramos as máscaras de um mercador, e deveríamos carregá-las de um depósito do Caranguejo no centro ao seu esconderijo no rio. Nunca conheci o mercador, mas O-sama ficaria lá até a negociação acabar. Saímos. Foi quando os Magistrados nos encontraram, e me trouxeram até aqui."

"Tudo que sei é que o culto planeja 'conquistar a luz'. Seu objetivo é destruir tudo que Lady Sol se orgulha. Por favor, detenha-os. Se pudesse ajudá-los mais, eu o faria." A sinceridade no rosto de Gyogi é clara.

O resto da informação de Gyogi indica que o "esconderijo secreto" do Culto da Lua está no cais próximo à Ponte dos Amantes Bêbados, localização 13.

3:30: Morte de uma Mercadora

Pouco além da Hora do Touro, a multidão passa pela rua em festa, e o grupo deve passar por eles. Um homem, vestido de zumbi, com roupa rasgada e tinta cinza na pele, olhará para o grupo por trás de uma máscara de porcelana, seguindo-os alguns quarteirões — tudo de brincadeira, é claro.

Rio a baixo, na localização 13, os jogadores encontrarão uma casa de aparência inocente, com velas brilhando lá dentro.

Esta área não possui celebrantes, pois a Parada dos Mortos está para começar. Pessoas se reúnem do outro lado do rio, e esta área está relativamente vazia salvo uns poucos celebrantes a caminho de casa. Os últimos poucos se espremem para passarem pela Ponte dos Amantes Bêbados. Fogos de artifício brilhantes arqueiam sobre vocês, menores agora, pois a cidade se prepara para a Grande Parada do fim do Festival.

O-Sama

O-sama é o nome falso de Isawa Orimono, o lidero do Culto da Lua de Ryoko Owari.

Orimono é um homem com sede de poder amargurado por sua rejeição da escola de shugenjas da Fênix. Ele passou os últimos dez anos aprendendo como ser um shugenja mesmo assim (embora não seja bom) e acredita que "deu sua alma" ao Deus Lua em troca da habilidade de invocar feitiços.

Ele lidera o Culto da Lua não por poder ou perícias místicas, mas por liderança carismática e alta inteligência. Poucos de seus "seguidores" sabem seu verdadeiro nome, e foram comandados a chamarem-no de O-Sama.

Desafio

Dentro da casa, os jogadores podem ouvir a fraca música de um *biwa* sob as águas do rio próximo. Se o grupo bater à porta, não haverá resposta. Atrás da casa, um balcão vislumbra o rio, iluminado por lanternas de papel coloridas. O grupo deve abrir a porta e entrar sem convite.

Foco

Dentro da casa, cinco Cultistas da Lua (quatro bushis e um *maho-tsukai*) estão celebrando a vitória.

Quatro homens e duas mulheres estão no balcão. Ouvindo uma jovem tocar música. Copos de *sakê* estão espalhados e espadas são sacadas quando os homens vêem vocês abrirem a porta, e a mais velha das garotas ergue suas mãos e começa a entoar palavras profanas, invocando o espírito da Lua.

Role Iniciativa, e veja os feitiços voarem. A mulher é uma maho-tsukai, uma sacerdotisa de Lorde Lua, e os homens são seus protetores. A garota com o biwa gritará e tentará passar pelos jogadores até a rua.

Se um dos jogadores olhar para a sacada, eles notarão o foco da atenção do grupo: um corpo, envolto em óleo, que estavam enrolando com faixas de couro. Se um dos jogadores puxar o corpo do balcão, ou se chamarem *etas* para fazer isso por eles, as bandagens se desenrolarão e revelarão o cadáver devastado de Yasuki Nobuko.

O cheiro é terrível. Quando as bandagens revelam a cavidade no peito, vocês notam que a ferida foi causada por magia: o peito dela foi queimado e atingido por fogo externo, deixando apenas manchas negras e carne chamuscada para trás.

Qualquer shugenja que faça uma rolagem de Atenção NA 10, ou qualquer jogador com Conhecimento: Shugenja NA 15 pode dizer que a ferida foi causada por magia. Com um aumento, eles podem até determinar o feitiço: *Inflamar*.

Shugenja Cultista da Lua

TERRA: 2
ÁGUA: 3
FOGO: 2
AR: 2
Atenção: 3
VÁCUO: 2

Perícias: Caligrafia 2, Ofício (varia) 2, Heráldica 2, História 2, Kenjutsu 1, Conhecimento: Shugenjas, Maho-tsukai 2, Meditação 2, Shintao 2

Escola: Variável, 1
Armas: Daisho ou tanto
Feitiços: *Sentir, Comunicar, Corrupção da Terra, Maldição, Conhecer as Sombras, Relatos de Shorihotsu, Pela Luz de Lorde Lua, Coração do Inferno*

Honra: 0
Glória: 0
Mácula: 1,8

Saque

Se os cultistas forem capturados, ou como grito de morte, eles amaldiçoarão e gritarão, delirando sobre a Lua e que seu plano destruirá Ryoko Owari.

"Não há nada que possam fazer!" Os Cultistas da Lua uivam. "Acabou! Acabou, e nós vencemos! Ryoko Owari será para sempre arrancada da Deusa Sol — maldita seja — e a escuridão eterna reinará! Destruiremos o Templo, quebraremos o Globo Dragão, e invocaremos o primeiro ano do reinado de Lorde Lua!" O cultista é um fanático, e gritos de alegria e raiva ecoam das margens do rio.

"Agora mesmo, O-sama desperta os corpos dos mortos para marcharem até o Templo do Sol! Aproveitem a escuridão, Magistrados, pois esta noite gloriosa nunca acabará!"

Oruku estranha, "Isto é insano. Mesmo que pudes-

sem ter cadáveres suficientes no cemitério *eta*, como alguém poderia marchar um exército de zumbis pela cidade sem chamar atenção?"

Sobre o rio por trás de Oruku, vocês vêem as tochas da Parada dos Mortos se mover lentamente pela Ponte Dragão, indo ao coração de Ryoko Owari."

4:00: O Globo Dragão

Enquanto isso, um exército de zumbis está entrando na cidade com a parada. Os zumbis não estão ferindo ninguém, mas se movem a passos pesados. Pela quantidade de pessoas vestida de zumbis e fantasmas, a multidão não notará os zumbis reais como qualquer outra coisa além de fantasias particularmente esplêndidas.

Desafio

À frente de vocês, enquanto correm para o Templo do Sol, vocês vêem o fim da Parada dos Mortos. Dragões Imensos de bocas abertas perseguem crianças gritando, e fantasmas piedosos vagueiam sem rumo, faces cobertas por máscaras elaboradas. Zumbis se movem em bandos, perseguindo espectadores pelas ruas e carregando bandeiras brilhantes.

Então vocês o notam.

Ao lado, um zumbi treme, seu passo um pouco mais lento que o dos outros. Sua roupa suja e máscara de porcelana cobrem sua pele cinzenta e uma perna se arrasta atrás dele enquanto anda.

Mas a pele não parece pintada, como os outros.

E a roupa está coberta de terra, mas não as sujeiras previsíveis que estão nas fantasias dos outros homens.

E o cheiro…

Se os personagens atacarem o zumbi, haverá caos. Pessoas gritam, a Guarda Trovão detém os personagens até que percebam que o zumbi não era um ator, e os personagens podem ficar presos até que a grande batalha no Templo Sol já tenha começado.

Foco

Se os personagens deixarem o zumbi solitário, e forem diretamente ao Templo da Deusa Sol (localização 14), os PdJs chegarão a tempo de ver a parada se reunindo abaixo do grande pilar que apóia o Globo Dragão.

O Templo da Deusa Sol é uma estrutura imensa, com graciosas paredes esculpidas em pedra sabão branca — única na cidade. O pátio do Templo é imenso, e o complexo é um oásis de espaço na cidade aglomerada.

Os fundos do pátio são grandes o bastante para comportar várias centenas de pessoas, e tem cuidados jardins Zen cheios de rochas e areia rastelada. Bem agora, o pátio está cheio até o limite com celebrantes, ancestrais, e vários, vários zumbis.

O Globo Dragão é uma tremenda bola de ouro, quase do tamanho de um homem com os braços abertos, erguida no topo de um pilar de 20 m de pedra branca. Durante a maior parte do ano, o orbe brilha pela cidade com brilho luminescente, mas durante o Festival dos Mortos, ele fica escuro e sombrio.

Pessoas estão em todo lugar. Zumbis, reais e fantasiados, espreitam no pátio com andar cambaleante. Celebrantes acendem fogos do pátio principal, lançando explosões de chamas vermelhas e verdes no ar para empolgação geral. O Globo Dragão, no topo do pedestal, continua escuro como foi por todo o festival, esperando pelo ritual no fim da parada para acender seu brilho, e saudar o amanhecer.

Quando vocês conseguem passar pela multidão até a frente, próximo ao tremendo pilar branco de pedra e o grande Orbe no topo, vocês vêem Meiyo, a Sacerdotisa do Sol de Ryoko Owari, aparecer e saudar a multidão com mãos erguidas.

"Meus amigos," ela diz, "eu os saúdo em nome de Lady Sol. Que seus ancestrais sorriam à luz deste novo dia. Juntem-se a mim em oração enquanto despertamos o Globo Dragão, e que o Amanhecer retorne para quebrar o poder da noite!"

Quando ela fala, vocês vêem uma faísca brilhar no coração do tremendo Globo Dragão.

Cultista da Lua Bushi

TERRA: 3
ÁGUA: 2
FOGO: 2
AR: 2
Atenção: 3
VÁCUO: 2

Perícias: Kyjutsu ou Kenjutsu 2, Atléticos 1, Defesa 1, Criação (varia) 2, Furtividade 1
Honra: 0,5 – 1,5
Glória: 1 – 2
Escola: Variável, 2
Armas: Variável, normalmente katana (3k2)

Os que não são da escola de "Shugenjas do Culto da Lua" são ensinados a lutar — do jeito que puderem. Primariamente, os bushis do atual culto da Lua de Ryoko Owari são guarda-costas dos shugenjas *maho-tsukai*. Todo Cultista da Lua possui vidas privadas quando não estão se esgueirando para um encontro do "Culto da Lua". Todos eles têm uma perícia profissional, representando seu "trabalho diário". As informações acima devem também ser usadas para os dois guarda-costas que defendem Orimono no Templo da Deusa Sol na cena "Globo Dragão", com essas modificações:

ÁGUA: 3
FOGO: 3
Perícias: Iaijutsu 3, Kenjutsu 3, Atléticos 3, Defesa 4
Escola: Bushi Bayushi 3

Isawa Orimono

TERRA: 3
ÁGUA: 1
FOGO: 3
Inteligência: 3
AR: 2
Atenção: 4
VÁCUO: 1

Perícias: Caligrafia 2, Criação (culinária) 1, Etiqueta 2, Intimidação 3, Kenjutsu 1, Conhecimento: Terras Sombrias, Maho e Shugenja 3, Meditação 2, Oratória 4, Shintao 4, Sinceridade 4

Honra: 1,4
Glória: 2,6
Escola: Shugenja 2

Feitiços: *Sentir, Comunicar, Invocar, Invocar Oni, Terremoto, Inflamar*

Mácula: 1,0
Vantagens: Bênção de Benten, Vantagem Social (primo do daimyo)
Desvantagem: Maldição dos Kamis

Isawa Orimono, como invocador, é um caso perdido. Ele pode conseguir um feitiço menor de vez em quando, e fazer mais com ajuda dos Cultistas da Lua.

Ele agora usa sua habilidade para prosseguir os objetivos do Culto. Ah, sim… Ele também cozinha. Dissemos que os Cultistas da Lua têm empregos diurnos.

O NA de Armadura de Orimono é 15, assim que se passa pelos guarda-costas. Os personagens podem localizá-lo gastando uma rodada completa procurando na multidão, e fazendo uma rolagem de Percepção contra NA 20.

Saque

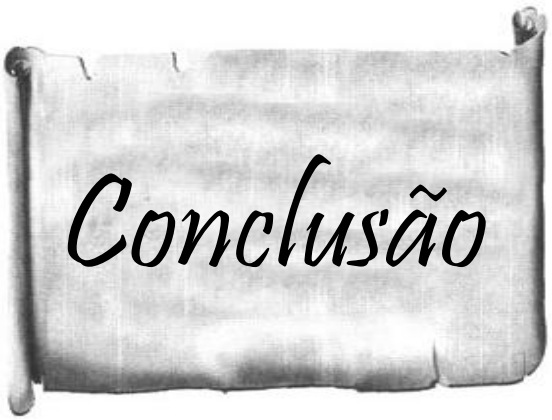
Isawa Orimono, o Fênix da loja de Yasuki Nobuko, e o enigmático "O-sama" do Culto da Lua, se erguerá da multidão, vestido como fantasma como camuflagem. Dois fortes guarda-costas bushis, vestidos de zumbis, estão próximos a ele, prontos para defendê-lo até a morte.

À medida que os zumbis atacam os sacerdotes e transeuntes indefesos, ele começará o feitiço *Terremoto*. Orimono não é muito competente, e demorará dez rodadas para completar o feitiço. Na rodada cinco, a terra começa a tremer, e pequenas rachaduras aparecem no chão. Na rodada sete, a terra está tremendo, e o pilar balança. No começo da rodada sete, o NA de toda ação é aumentado em 5. Assim, na rodada 8, os Números Alvos são aumentados por 10, e na 9, por 15.

Os zumbis receberam ordens de causar o máximo de tumulto possível, matando tanto *heimins* quanto samurais. Muitos poucos celebrantes aqui têm armas, e os que têm causam tanto problema quanto os zumbis: matando camponeses fantasiados e golpeando qualquer coisa que pareça perigosa.

Oruku e Nisei ajudarão o grupo da maneira que puderem. Se os jogadores não estiverem procurando por Isawa Orimono, na rodada 5 Nisei dirá ao PnJ mais próximo:

> "Onde está o Fênix?" Nisei bufa. "Não posso crer que ele arquitetou tudo isso e não está aqui no fina…"



Se Orimono tiver sucesso, o Globo cairá no chão e se estilhaçará. Destruir o Globo do Sol (descrito em maiores detalhes como o "Globo Dragão" no conjunto *City of Lies*) é algo perigoso para a cidade. Sua chama brilhante, parte real da essência do Dragão de Fogo, explodirá em chamas, engolindo um quarteirão da cidade inteiro em chamas. A cidade de Ryoko Owari será capaz de apagar o incêndio antes de ele destruir a cidade, mas uma porção significativa do Quadrante dos Templos será destruída, e centenas morrerão.

Pior ainda, destruir o globo terá efeitos mágicos também. Os kamis da área começarão a evitar a cidade, tornando todo feitiço mais difícil de ser invocado (+15 NA pelos primeiros 6 meses, +10 pelo ano seguinte) dentro dos muros da cidade até alguma reparação ser feita.

Se tiverem sucesso em salvar a cidade, derrotar os zumbis, capturar ou matar Orimono, eles serão convidados a permanecerem no Templo da Deusa Sol pela noite, onde os shugenjas cuidarão de suas feridas e aliviarão suas dores.

Orimono está carregando dois manuscritos de feitiços assim como uma imensa Máscara de Porcelana num saco de pano ao seu lado. A Máscara é indestrutível, e pode sobreviver a pancadas, fogo, golpes de katana e quase todo o resto. A Máscara é quase do tamanho da cabeça de um ogro — grande demais para um humano — e está cuidadosamente envolta em linho e algodão. Pelo lado de fora, o rosto é calmo e sem emoção, mas a faca interior foi moldada numa expressão destorcida de loucura.

Em algum ponto, Nisei dá um passo à frente e diz:

> "A Máscara… A bem grande." Ele aponta para a tremenda máscara do saco do shugenja. "Se não se importam, quero levá-la de volta às terras do Leão, e mostrá-la ao *daimyo* daquelas províncias. Estou certo de que terão mais informações sobre ela do que aqui em Ryoko Owari."
>
> Nisei sorri. "Foi uma luta valente, meus amigos. Estou muito honrado de ter sido parte dela. Mas devo retornar às terras Akodo, e descobrir mais sobre este mistério.

Se os jogadores deixarem-no levar a máscara, ele retornará "às terras do Leão" com ela, e deixará a cidade assim que possível sem chamar atenção. Se tiverem uma razão para não darem a máscara para Nisei, então ele ficará de olho nela e a roubará assim que possível (mesmo que isso signifique matar alguém

do grupo, ou um membro da Guarda Trovão). Então, ele sairá da cidade com seu prêmio.

Se Nisei foi pego roubando a máscara, ou se for morto atacando o jogador (ele derrotará qualquer Guarda Trovão), os jogadores podem manter a máscara. Ela irradia magia intensamente, e é um item de maho. Carregá-la por uma semana dá à pessoa 2 pontos de Mácula das Terras Sombrias.

Outra coisa, se você não adivinhou até agora, Nisei é um infiltrador, Meishozo Nisei, como você já pode ter notado, se traduz mais ou menos como "Nome Falso". Mas não podemos lhe dizer exatamente quem Nisei é de verdade, aonde ele vai ou o que ele quer com a máscara imensa que convenceu o grupo a entregá-lo. Não podemos lhe dizer o que a máscara *faz*.

Ainda.

Outros Ganchos de Aventura

O *City of Lies* é um rico cenário para aventuras em Rokugan, e *Noite dos Mil Gritos* pode facilmente se tornar uma campanha maior para seus jogadores. Algumas das perguntas não resolvidas desta aventura podem ser explicadas lá, e virarem outras aventuras.

Para lhe dar algumas idéias de onde começar após ter terminado *Noite dos Mil Gritos*, sugerimos trabalhar com algumas das perguntas abaixo, e elaborar a informação que já passamos por esta aventura.

E se os jogadores descobrirem a verdadeira identidade de Nisei após ele ter ido embora? Eles tentarão descobrir aonde ele realmente foi com a máscara imensa?

Quem vendeu a Chizaro o feitiço mal feito de invocação de Oni? Há mais *maho-tsukai* na cidade?

Oni no Chizaro vive durante a noite? Então, o que aconteceria quando um Lorde Oni espalha destruição pelas terras do Escorpião?

Kuni Ryo tem alguma outra conexão ao Culto da Lua? E se ele quiser vingança contra os jogadores?

Os PnJs das barras laterais — Togashi Ikyoto, o Ronin das terras Unicórnio — ficarão em Ryoko Owari?

O Culto da Lua tem outros apoiadores nas terras da Fênix? Talvez entre os amigos de Isawa Orimono na corte de seu primo (o daimyo Isawa)?

O que houve com o culto original, e quem eram as pessoas nas terras do Leão? Por que as máscaras estavam indo para as províncias do Unicórnio na caravana original?

Respostas para algumas dessas perguntas estarão no vindouro *Tumba de Iuchiban*.

Zumbi do Desfile

NT: Estatísticas compatíveis com o zumbi apresentado no livro básico da 4ª edição.